DUNE II™

BATTLE FOR ARRAKIS

- DEUTSCHE SPIELANLEITUNG -





DUNE • II

von



Alleinvertrieb durch



338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

(081) 960 2255

MITARBEITERVERZEICHNIS

PRODUZIERT VON:
Brett W. Sperry

LEITUNG:
Aaron E. Powell & Lyle J. Hall

PROGRAMMIERUNG:
Joe Bostic & Scott K. Bowen

PROJEKTKOORDINATOREN IN G.B.
Dan Marchant & Peter Hickman

TEXT:
Donna J. Bundy & Rick Gush

KÜNSTLERISCHE LEITUNG/ ANIMATION:
Aaron E. Powell, Ren Olsen, Judith Peterson
Eric Shults & Elie Arabian

MUSIKALISCHE LEITUNG UND ÜBERPRÜFUNG DER SOUNDEFFEKTE:
Paul Mudra

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE:
Frank Klepacki & Dwight Okahara

DIGITALISIERTE STIMMEN:
Donna J. Bundy & Frank Klepacki
Glenn Sperry, Eric Shults & Julie Stainer

QUALITÄTSSICHERUNG:
Glenn Sperry, Jesse Clemit, Matt Collins, Pat Collins, Bill Foster, Mike Lightner, Michael S. Glosecki, Justin Norr, Eugene Martin, Noah Tool, Scott Duckett, Danny Lewis, Matthew Spall, John Martin, Darren Lloyd, Ken Jordan, Richard Hewison & Paul Coppins

KOORDINIERUNG VON KÜNSTLERISCHER GESTALTUNG & DESIGN
Andrew Wright & Matt Walker

DESIGN DER HANDBÜCHER FÜR G.B., DEUTSCHLAND, FRANKREICH & ITALIEN
Definition (G.B.)

GESTALTUNG DES HANDBUCHS:
Lisa A. Ballan

BEARBEITUNG DES HANDBUCHS:
Lisa Marcinko

INHALTSVERZEICHNIS

Verehrte Ehrwürdige Mutter Marius Alethea Blasco,

die Situation auf Arrakis ist äußerst kritisch. Ich habe die Nachricht über Eure Nachfrage erhalten und bitte Euch dringend, in dieser Angelegenheit möglichst bald eine Entscheidung zu treffen.

Fredericks politisches Manöver hat sich als sehr gefährlich erwiesen. Aufgrund seines dringenden Bedarfs an Gewürz hat er die drei mächtigen Häuser dazu aufgefordert, um die Ernterechte zu kämpfen. Als Anreiz hat er dem Haus, welches die größte Menge an Gewürz liefert, den Besitz und die Herrschaft über Arrakis in Aussicht gestellt.

Für uns persönlich ist dieser Krieg von großer Bedeutung. Arrakis ist bekanntlich der einzige Ort, an dem Gewürz zu finden ist - und herstellen läßt es sich nun einmal nicht. Wir müssen sicherstellen, daß wir die Gesserit auch weiterhin beliefern können, unabhängig davon, welches der Häuser den Sieg davontragen wird. Wir können es uns nicht leisten, uns in der momentanen Situation Feinde zu schaffen.

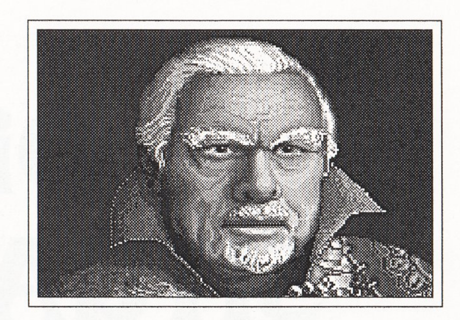
Ich hoffe, daß Euch dieser Bericht weiterhilft. Bitte laßt es mich wissen, falls Ihr noch weitere Informationen benötigt.

Eure ergebenste

Lady Elara Moray Trieu

Die SITUATION auf ARRAKIS

DER IMPERATOR



Der Imperator Frederick IV

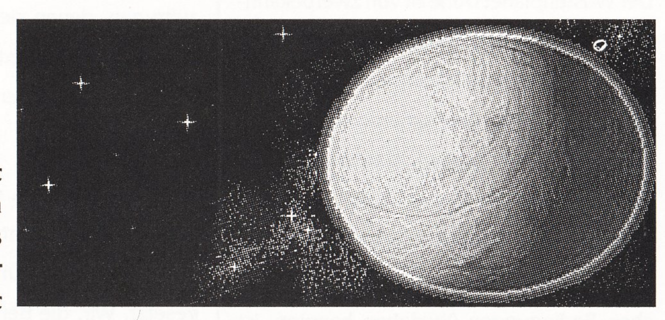
Wir sollten uns vor den wahren Absichten dieses Mannes in acht nehmen. Nachdem sein Bruder ihn in den Jahren des Verrates vom Thron verdrängt hatte, gelang es Frederick schließlich doch, jenen wieder vom Thron zu stürzen und ihn selbst zu besteigen. Seine Bemühungen, dieses Ziel zu erreichen, haben ihn in beträchtliche Schulden gestürzt, und er muß nun seinen Schuldnern große Mengen an Gewürz zurückzahlen. Es heißt, er schulde CHOAM, der intergalaktischen Kaufmannsgilde, mehr als drei Milliarden K-Einheiten.

Von all seinem Landbesitz ist der kleine, staubbedeckte Planet Arrakis der größte. Wie Du weißt, hat Arrakis einen besonderen Stellenwert, da es der einzige Planet des ganzen Universums ist, auf dem man Melange, das Gewürz, findet. Alle bisherigen Versuche, es auf künstlichem Wege zu produzieren, sind gescheitert. Der Imperator ist nun sehr stark bemüht, das Gewürz möglichst schnell zu ernten und seine Schulden zu begleichen.

Um die Gewürzernte voranzutreiben, hat Frederick dem Haus, welches die größte Menge an Gewürz liefert, eine einmalige Gelegenheit in Aussicht gestellt: die alleinige Herrschaft über den Planeten Arrakis sowie einen Anteil an den Steuereinkünften. Dieses Angebot hat er den drei mächtigen Häusern unterbreitet: dem Haus Atreides, dem Haus Ordos und dem Haus Harkonnen. Außerdem hat er ihnen Sonderbedingungen für die Ernte des Gewürzes eingeräumt.

Inzwischen sind Delegationen aller drei Häuser auf Arrakis eingetroffen. Wir rechnen damit, daß die Erntearbeiten bald beginnen werden. Unsere Spione sind an Ort und Stelle, denn wir haben Grund zur Annahme, daß der Imperator in diesem Konkurrenzkampf nicht ganz unparteiisch sein wird. Sobald wir mehr Informationen zur Verfügung haben, werden wir Dir unseren Rat erteilen.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ÜBER ARRAKIS



Der Planet Arrakis, auch bekannt als Dune, der Wüstenplanet

Terrain:

Die Oberfläche des Planeten ist bedeckt von Dünen, so weit das Auge reicht. Es gibt keinerlei Vegetation, und bisher wurden keine terrestrischen Wasservorkommen entdeckt. Die unfruchtbare Wüstenlandschaft besteht aus Becken, Dünen und Felsgebieten. Die gefährlichen Sandgebiete sind ständig in Bewegung und absolut unberechenbar. Felsenriffs und Gebirgszüge sind die einzigen Orte, an denen gebaut werden kann.

Wetter:

Dune ist durch die extremen Hitzebedingungen und die Trockenheit fast unbewohnbar. Stürme fegen mit einer Geschwindigkeit von bis zu 200 km/h über den Planeten hinweg und erzeugen äußerst gefährliche elektrische Orkane. In niedrig gelegenen Gebieten sammeln sich giftige Gase. Ultraviolette Reflexionen führen zu Blindheit, wenn die Augen nicht besonders geschützt werden. Die Instandhaltung von Fahrzeugen und Strukturen ist unter diesen Umständen extrem schwierig.

Einheimische Kreaturen:

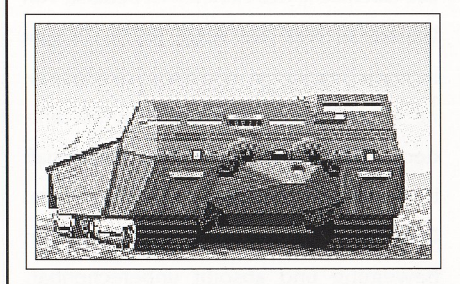
Der Wüstenplanet Dune ist von zwei bekannten einheimischen Rassen bevölkert: den Fremen und den Sandwürmern. Der Legende nach stammen die Fremen von den Überlebenden eines uralten Schiffswracks im Weltraum ab. Die Fremen sind zwar recht verschlossene Einsiedler, doch ist ihre Anzahl beachtlich. Daß sie unter derart feindlichen Bedingungen überleben konnten, ist ein klarer Beweis dafür, welch nährende Kraft von dem Gewürz ausgehen muß.

Die Sandwürmer schlängeln sich mit Leichtigkeit unter der Sandoberfläche dahin. Möglicherweise ist es auf einen bestimmten Bestandteil innerhalb der komplexen Zusammensetzung des Melange zurückzuführen, daß diese heimtückischen Kreaturen in dem Ruf stehen, alles anzugreifen, was sich auf der Oberfläche des Planeten bewegt. Wenn sich die Gelegenheit bietet, verschlingen sie Menschen oder auch deren Fahrzeuge.

DAS GEWÜRZ:

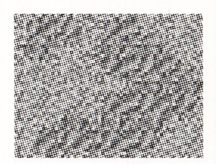
Das Gewürz - oft auch Melange genannt - läßt sich für mehrere Zwecke verwenden. Es ermöglicht Weltraumfahrten, da Gildenavigatoren mit seiner Hilfe das Gefüge des Alls in seiner Form verändern können. Mit Gewürz kann man außerdem menschliches Leben verlängern. Lebewesen, die regelmäßig Gewürz verzehren, können mehrere hundert Jahre alt werden. Indem sie Hautsalben auftrugen, denen sie zuvor Gewürz beigemischt hatten, konnten sich Millionen von Lebewesen ihr jugendliches Aussehen bewahren.

Das Gewürz ist ein seltener und kostbarer Rohstoff. Im gesamten Weltall wird es als Handels-, Tausch- und Zahlungsobjekt eingesetzt. Wir, die Bene Gesserit, wissen außerdem, daß das Gewürz auch einen spirituellen Wert besitzt: Ohne es wären unsere ehrwürdigen Schwestern nicht in der Lage, ihre hellseherischen Fähigkeiten auszuüben.



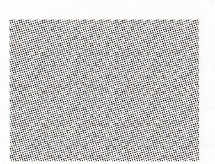
Wir müssen den Planeten Arrakis gut im Auge behalten, um sicherzustellen, daß unsere Zufuhr an Gewürz nicht unterbrochen wird.

DAS TERRAIN



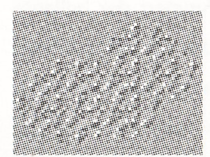
GEWÜRZFELDER

Man kann das Gewürz im allgemeinen nahe der Oberfläche finden. Die rötlich-orange Farbe unterscheidet es von normalem Sand.



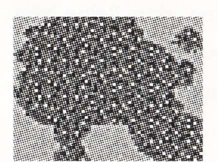
SAND

Sandgebiete bedecken den größten Teil von Arrakis. Die meisten Fahrzeuge auf Dune sind speziell für diese Art von Terrain ausgerüstet. Bei Reisen über Sandgebiete stellen die Sandwürmer die größte Gefahr dar.



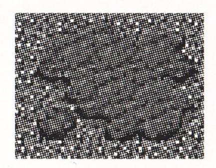
DÜNEN

Die ständig wütenden Sandstürme formen riesige Sanddünen, die vor allem für Bodenfahrzeuge schwer zu überwinden sind.



FELSGEBIETE

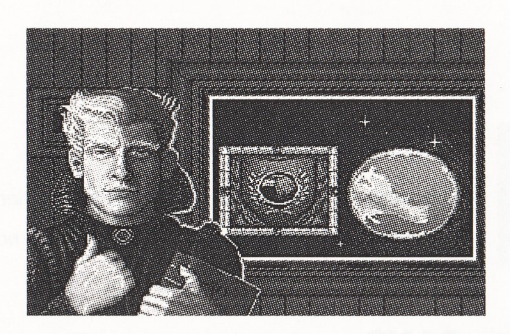
Felsformationen bilden den einzigen festen Untergrund für den Bau von Gefügen. Sandwürmer meiden felsiges Terrain.



BERGE

Die zerklüfteten Berge bestehen aus Felsschichten und sind die einzigen nennenswerten Erhebungen auf dem ansonsten flachen Planeten Dune. Berge sind für sämtliche Fahrzeuge unpassierbar, können aber von Fußtruppen überwunden werden.

HAUS ATREIDES



Planeteninformation:

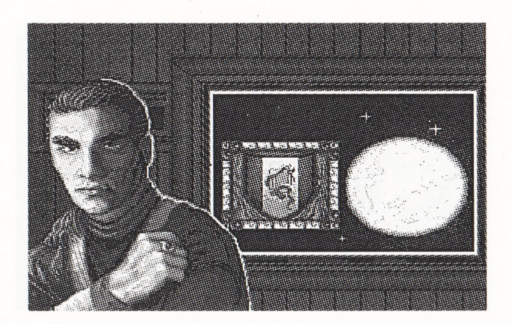
Auf Caladan, dem Heimatplaneten der Atreides, herrscht ein warmes, mildes Klima, und das Land ist üppig und grün. Die fruchtbaren Böden und das milde Wetter erlauben eine Vielfalt landwirtschaftlicher Aktivitäten. In den letzten Jahrhunderten hat die technologische und industrielle Entwicklung zum Wohlstand der Völker von Caladan beigetragen.

Beschreibung des Hauses:

Die Atreides pflegen eine langjährige Tradition als gerechte Verwalter, und das Haus Atreides ist seit Jahrtausenden führend. Die Angehörigen des Hauses sind loyal, friedliebend und scheuen harte Arbeit nicht. Die Atreides-Anführer, intelligent und von edler Natur, sind bei ihren Untertanen ausgesprochen beliebt. Die Atreides-Soldaten sind bekannt für ihr außergewöhnliches Pflichtbewußtsein. Nach allen Berichten der jüngsten Zeit ist das Militär mitsamt seinen Fahrzeugen und Gefügen in bester Kampfbereitschaft.

Laut unserer Quellen fungiert der brillante Mentat Cyril beim Atreides-Feldzug auf Dune als Berater. Wie zu erwarten war, haben sich die Atreides bisher passiv verhalten und keines der anderen Häuser angegriffen, sich aber erfolgreich gegen eine Reihe von Attacken, Sabotageanschlägen und größeren Offensiven verteidigt. Ihrer Natur entsprechend haben sie versucht, ihre Ziele durch diplomatisches Verhalten zu erreichen, eine Strategie, die auf Dune nur scheitern kann.

HAUS ORDOS



Planeteninformation:

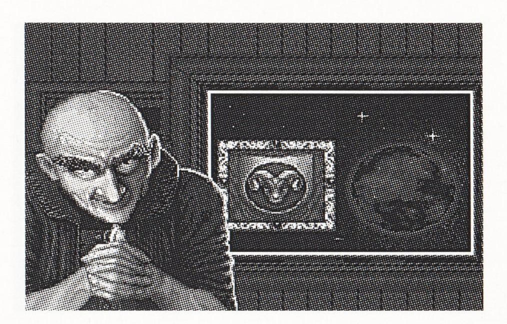
Der Heimatplanet der Ordos ist eine eisbedeckte, arktische Welt. Wir nehmen an, daß die Ordos ihre landwirtschaftlichen und technologischen Güter von benachbarten Sternensystemen importieren. Die Ordos nutzen Ihre Händler- und Maklerfähigkeiten, um zu überleben, da sie selbst keinerlei Produkte herstellen.

Beschreibung des Hauses:

Laut unserer Quellen repräsentiert dieses Haus ein Kartell wohlhabender Familien, die sich zusammengeschlossen haben, um so mehr Sicherheit zu gewinnen. Die Ordos sind ziemlich gewissenlos und scheinen ihre Stärke aus Sabotage- und Terrorakten zu gewinnen. Durch ihren großen Wohlstand geschützt, ist es ihnen gelungen, ihre Geschichte der Manipulationen, der Betrügereien und des Verrats einigermaßen unbeschadet zu überstehen.

Berichte der jüngsten Zeit lassen die Vermutung zu, daß der überaus schlaue Mentat Ammon den Ordosfeldzug auf Dune diktiert. Diese Tatsache birgt eine der seltenen Möglichkeiten, Ammon in Aktion zu erleben. Es wäre durchaus interessant, mehr über diese verschwiegenen Volksstämme zu erfahren.

HAUS HARKONNEN



Planeteninformation:

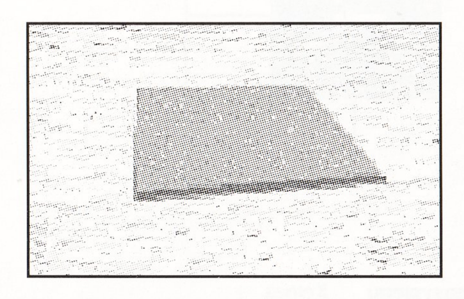
Vom düsteren Planeten Giedi Prime aus hat sich das grausame und furchterregende Haus Harkonnen im ganzen Universum verbreitet. Die Harkonnen verhalten sich bei ihrem Kampf um die Herrschaft über Dune ruchlos gegenüber Freund und Feind.

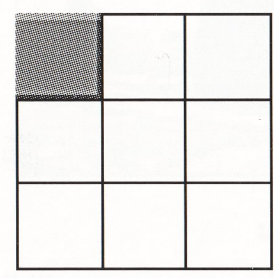
Beschreibung des Hauses:

Das Haus Harkonnen ist das brutalste im ganzen Universum. Die Geschichte der Harkonnen besteht aus einer Reihe von Akten der Grausamkeit, und sie verbreiten Furcht und Schrecken, um ihre Ziele zu erreichen. Im Haus Harkonnen ist Status nicht etwas, was man sich verdient, stattdessen reißt man es skrupellos an sich. Tötet ein Untergebener seinen Vorgesetzten, dann übernimmt er dessen Position und wird dafür respektiert. Die militärische Organisation ist dauernden Veränderungen unterworfen, denen man kaum folgen kann.

Jüngste Berichte lassen den Schluß zu, daß die Strategie des Hauses Harkonnen von ihrem äußerst wechselhaften Mentat Radnor erdacht wird. Radnor, ein echter Angehöriger des Hauses Harkonnen, erlangte seine Position durch den Mord an seinem Vorgänger, dem Mentat Marko, seinem einstigen Lehrer und Führer. Wir wissen nicht, in welchem Maß seine Leute oder das Haus Harkonnen ihm ihr Vertrauen schenken. Die Harkonnen auf Dune haben keine Mühen gescheut, beachtliche militärische Kräfte anzusammeln. Wir bezweifeln, daß sie tatsächlich Gewürz für den Imperator erwerben wollen. Sie scheinen vielmehr davon überzeugt zu sein, daß sie die anderen Häuser überwältigen werden. Die Kombination von Radnors Machtgier und seiner Überzeugungskraft ist ausgesprochen gefährlich. Wir werden das Haus Harkonnen weiterhin genau beobachten, denn seine Mitglieder sind ziemlich unberechenbar.

GEFÜGE



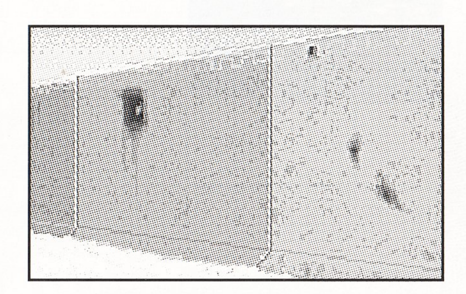


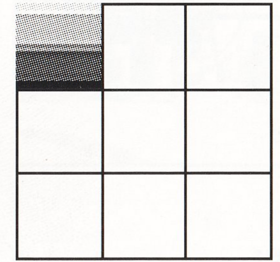
Betonplatte:

Typ: Fundament **Gewicht:** 1.469 kg

Material: Kiesel-Sandmischung **Panzerung:** Mittel

Betonplatten dienen u.a. als Strassen, können aber auch als Fundament für Gefüge benutzt werden. Beschädigte Betonplatten können nicht repariert werden und müssen entweder ersetzt oder in dem Zustand belassen werden.



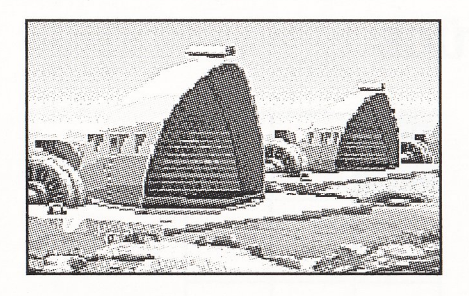


Mauer:

Typ: Verteidigungswall **Gewicht:** 2,245 kg

Material: Kiesel-Sandmischung **Panzerung:** Mittel

Mauern finden bei der Verstärkung von Gefügen u.ä. Verwendung. Auch Mauern können nicht repariert werden.





Windfalle:

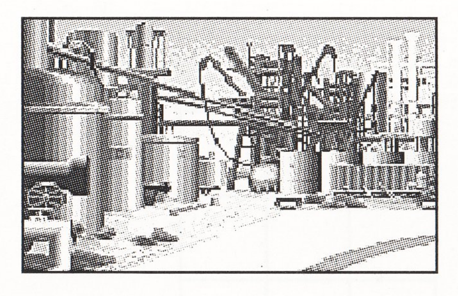
Typ: Kraftwerk

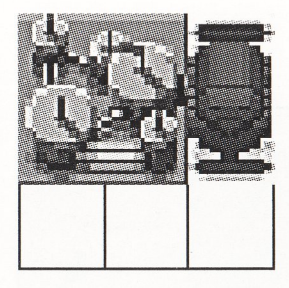
Waffensystem: Keines

Panzerung: Leicht

Generatoren: 650 hp EL-2A-Doppelturbine

Die Windfallen versorgen Anlagen mit Strom und Wasser. Große Röhren über dem Erdboden leiten den Wind in unterirdische Turbinen, die Energie erzeugen und Feuchtigkeit gewinnen.





Raffinerie:

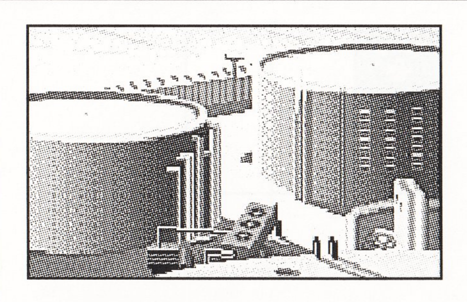
Typ: Industrieanlage

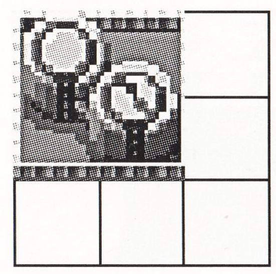
Kapazität: 1000 Gewürz-Einheiten

Waffensystem: Keines

Panzerung: Mittel

Die Raffinerie ist die Grundlage der Gewürzproduktion auf Dune. Die Erntemaschinen transportieren das gewonnene Gewürz zur Raffinerie, wo es in Credits umgewandelt wird. Verarbeitetes Gewürz wird zur Lagerung automatisch in die Silos weitergeleitet. Jede Raffinerie ist mit einer Erntemaschine ausgerüstet.



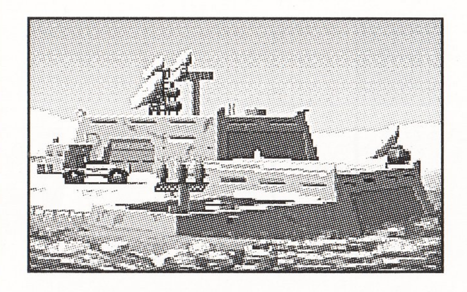


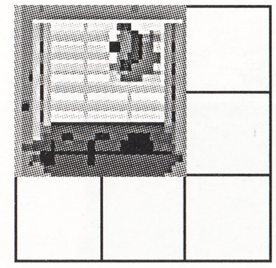
Gewürzsilos:

Typ: Lagerhaus **Waffensystem:** Keines

Panzerung: Leicht **Kapazität:** 1000 Gewürzeinheiten

In den Gewürzsilos wird das Gewürz gelagert. Hat die Raffinerie den Umwandlungsprozess abgeschlossen, dann wird das verarbeitete Gewürz automatisch gleichmäßig in den Silos verteilt. Anmerkung: Überschreitet die geerntete Gewürzmenge die Kapazität der Silos, dann geht der Überschuß verloren.



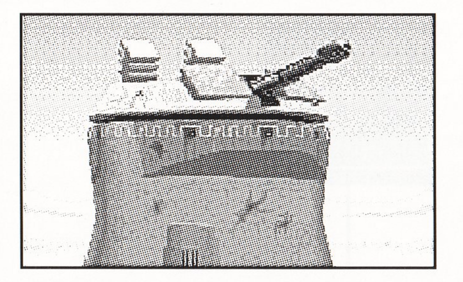


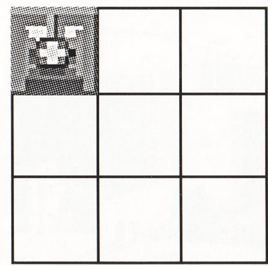
Vorposten:

Typ: Militärisches Überwachungs-Gefüge **Waffensystem:** Keines

Panzerung: Schwer

Die Radarvorrichtungen eines Vorpostens werden für militärische Zwecke verwendet. Ist die Herstellung eines Vorpostens abgeschlossen, dann wird auf dem Bildschirm der Radar aktiviert. Vorposten sind für den Aufbau jeder militärischen Einheit notwendig.

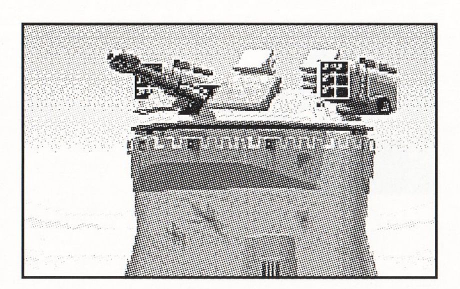


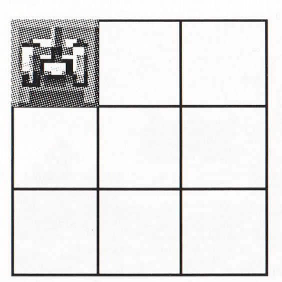


Turm:

Typ:	Fest installierter Turm	**Höhe:**	O° bis 20°
Panzerung:	Schwer	**Reichweite:**	100 m
Waffensystem:	105mm-Kanone		

Dieser fest installierte Turm verschießt auf kurze Distanz Panzerung durchdringende Munition. Türme werden von einem einzigen Taktik-Bodenkommandeur instandgehalten, der sowohl Angriffsziele ausmacht als auch die Turmfunktionen steuert. Türme nehmen feindliche Einheiten innerhalb ihrer Reichweite unter Beschuß.

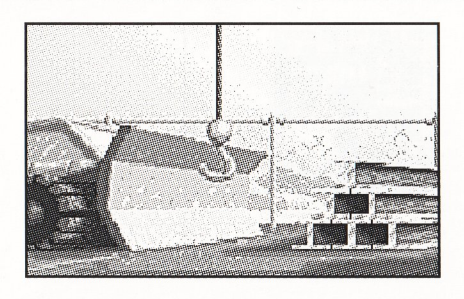


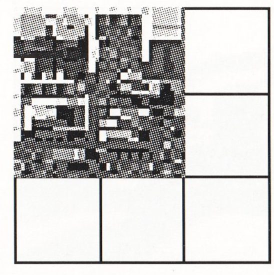


Raketenturm:

Typ:	Fest installierter Turm	**Höhe:**	O° bis 20°
Panzerung:	Schwer	**Reichweite:**	100 m/1000 m
Waffensystem:	105mm-Kanone/Doppel-Raketenabschußvorrichtung		

Diese verbesserte Version des Standardturmes verfügt auch über hochexplosive Langstreckenmunition. Die zusätzlichen Raketenabschußvorrichtungen wurden an der Spitze des Turmes angebracht.



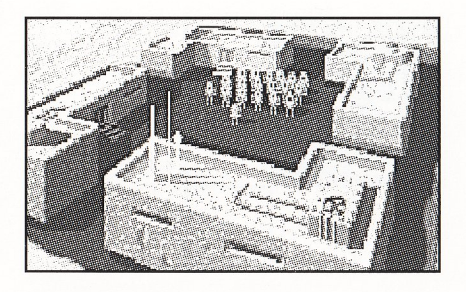


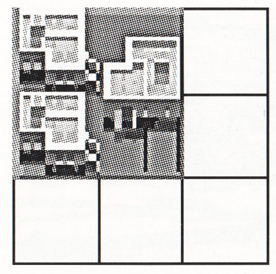
Bauanlage:

Typ: Produktionsanlage **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines

Für den Bau neuer Gefüge ist die Bauanlage unerläßlich. Sie beinhaltet alle Materialien, die für den Bau von Gefügen auf Dune benötigt werden.



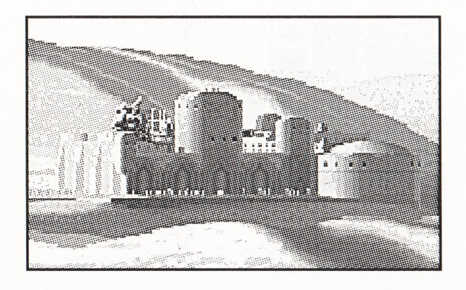


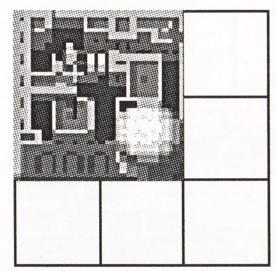
Kaserne:

Typ: Produktionsanlage **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines **Kapazität:** -

Kasernen werden für die Ausbildung leicht bewaffneter Fußtruppen benötigt.

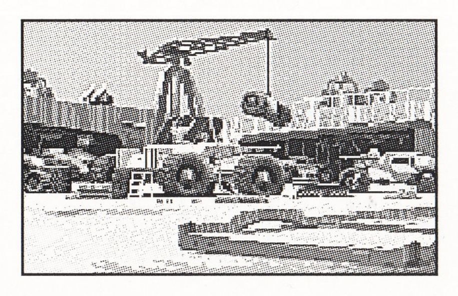


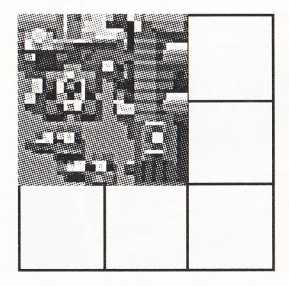


WOR (Trooper-Ausbildungszentrum):

Typ:	Produktionsanlage	**Panzerung:**	Mittel
Waffensystem:	Keines	**Kapazität:**	-

Das WOR bietet den schwer bewaffneten Troopers hervorragende Ausbildung und Waffen.

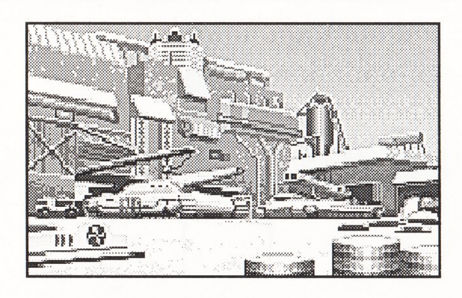


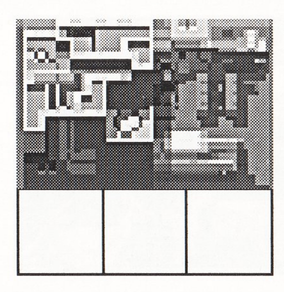


Kleine Fabrik:

Typ:	Produktionsanlage	**Panzerung:**	Mittel
Waffensystem:	Keines	**Kapazität:**	-

Die Kleine Fabrik stellt kleine, leicht gepanzerte Kampffahrzeuge her. Sie ist außerdem die Voraussetzung für den Bau einer großen Fabrik.



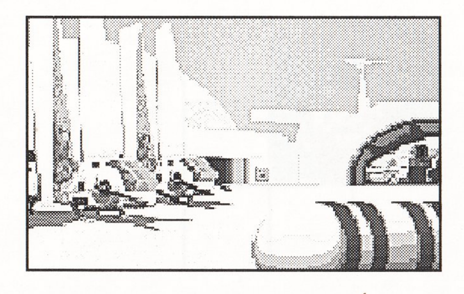


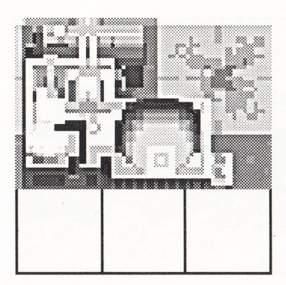
Große Fabrik:

Typ: Produktionsanlage **Panzerung**: Mittel

Waffensystem: Keines **Kapazität:** -

Die Große Fabrik stellt große Kettenfahrzeuge wie Panzer und Gewürz-Erntemaschinen her.



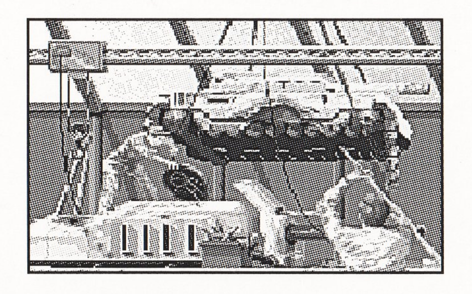


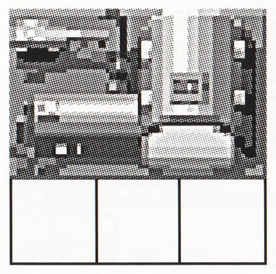
High-Tech-Fabrik:

Typ: Produktionsanlage **Panzerung**: Mittel

Waffensystem: Keines **Kapazität:** -

Die High-Tech-Fabrik produziert Luftfahrzeuge, z.B. Carryalls.



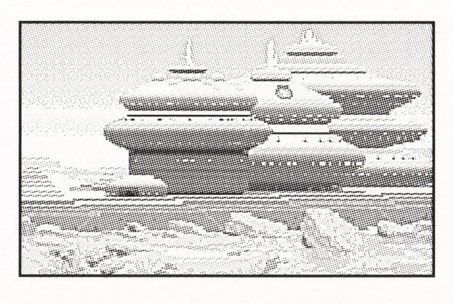


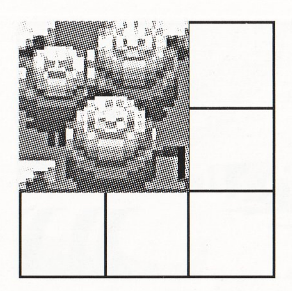
Reparaturanlage:

Typ: Industrieanlage **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines **Kapazität:** -

Zur Instandsetzung beschädigter Fahrzeuge wird eine Reparaturanlage benötigt. Der Beschädigung und dem Fahrzeugtyp entsprechend wird für die Reparatur eine bestimmte Anzahl von Credits abgezogen.



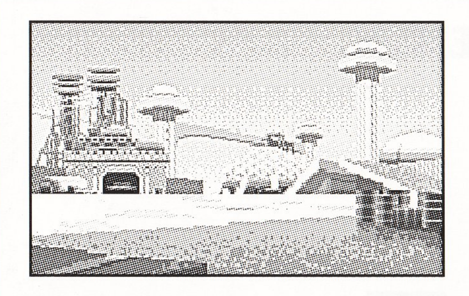


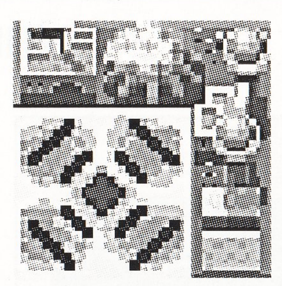
IX (Forschungszentrum):

Typ: Technologiezentrum **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines

Das IX sorgt für die technologische Entwicklung der Gefüge und Fahrzeuge. Unter Umständen kann das IX auch Spezialwaffen und Prototypen anbieten.



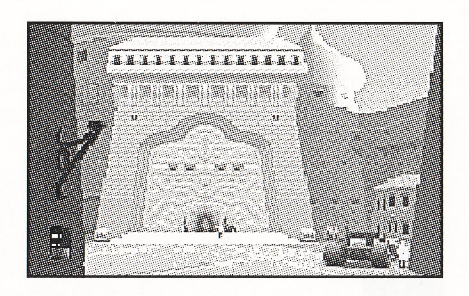


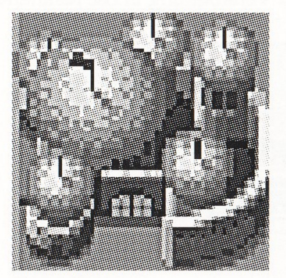
Raumflughafen:

Typ: Fortschrittliches Gefüge **Panzerung:** Schwer

Waffensystem: Keines **Kapazität:** -

Der Raumflughafen ermöglicht den intergalaktischen Handel mit der Zunft der Händler. Diese bietet Einzelfahrzeuge und Fluggeräte zu besonders günstigen Preisen an.





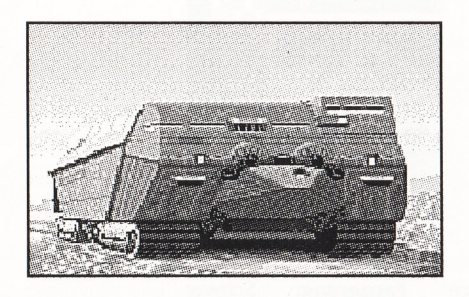
Palast:

Typ: Hauptgebäude **Panzerung:** Schwer

Waffensystem: Keines

Auserwählte militärische Führer, die während ihrer Missionen großen Mut und außergewöhnliche Fähigkeiten bewiesen haben, werden mit einem Palast belohnt. Ein Palast kann nur auf den letzten Levels des Spiels gebaut werden. Sobald ein Palast bewohnt ist, dient er auch als Kommandozentrale. Viele Paläste weisen einzigartige Zusatzoptionen auf.

EINHEITEN





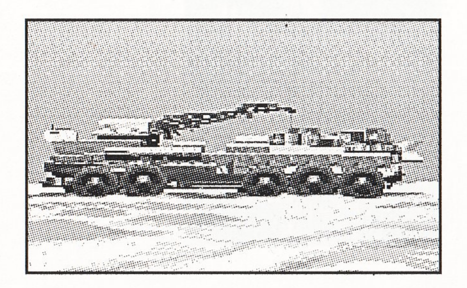
Erntemaschine:

Typ: Fahrzeug für die Gewürz-Ernte **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines **Besatzung:** 5

Geschwindigkeit: 32 km/h (Kettenfahrzeug)

Die Erntemaschine trennt Gewürz von Sand. Unbrauchbarer Sand wird dann durch das Abgassystem abgelassen. Sobald die Erntemaschine gefüllt ist, bringt sie das rohe Gewürz automatisch zur Verarbeitung in die Raffinerie.





MBF - MOBILES BAUFAHRZEUG:

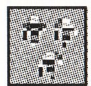
Typ: Basis-Einsatzfahrzeug **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Keines **Besatzung:** 15

Geschwindigkeit: 36 km/h (mit Ketten)

Das MBF-Aufklärungsfahrzeug wird dazu verwendet, Gesteinsschichten zu finden, die für den Bau neuer Einrichtungen verwendet werden können. Findet das Aufklärungsfahrzeug eine passende Stelle, dann wird es automatisch zur Bauanlage umgewandelt (siehe Bauanlage).





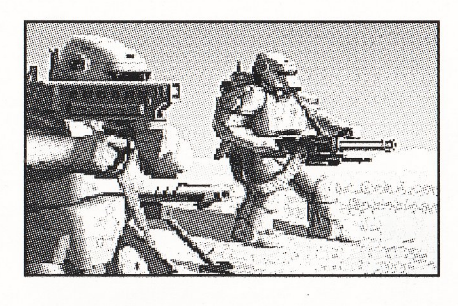
Fußtruppen:

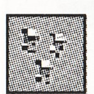
Typ: Militärische Bodentruppen **Panzerung:** Leicht

Waffensystem: 9mm-RP-Sturmgewehr **Einheiten:** 1 bis 3

Geschwindigkeit: 5 km/h (zu Fuß)

Die Fußtruppen bestehen aus leicht bewaffneten Infanteristen. Sie sind mit 9mm-RP-Sturmgewehren ausgestattet, deren Munition Panzerung durchdringen kann. Fußtruppen verfügen nur über eine geringe Geschwindigkeit, und die Reichweite ihrer Waffen ist begrenzt.





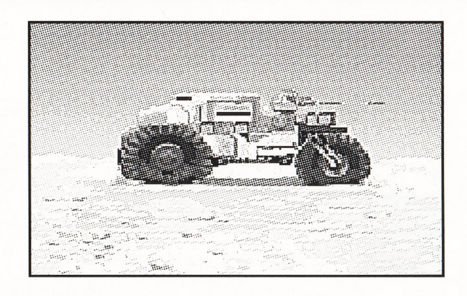
Troopers:

Typ: Militärische Bodentruppen **Panzerung**: Leicht

Waffensystem: 10mm-Rotationskanonen;FS-Raketen **Einheiten:** 1 bis 3

Geschwindigkeit: 12 km/h (zu Fuß)

Troopers sind mit 10mm-Rotationskanonen ausgestattet, die Panzerung durchdringende Brandmunition und FS-Raketen abschießen. Sie tragen schwere, mechanisierte Energieanzüge, die Leistung und Geschwindigkeit verbessern.

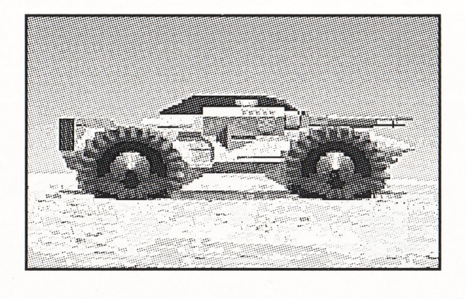


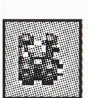


Trike:

Typ:	Leichtes Aufklärungs- und Angriffsfahrzeug	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	20mm-Doppelkanonen	**Besatzung:**	2
Geschwindigkeit:	72 km/h (Räder)		

Das Trike ist ein mit leichten Waffen ausgestattetes Fahrzeug, dessen Munition Panzerung durchdringen kann. Die Schußweite ist begrenzt, die Geschwindigkeit jedoch gut.

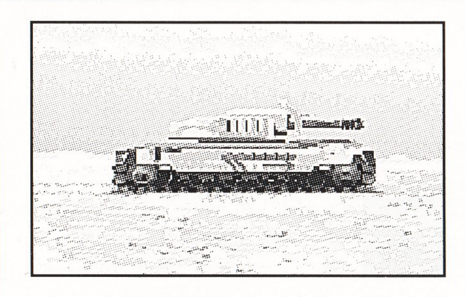




Quad:

Typ:	Leichtes Angriffsfahrzeug	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	30mm-Doppelkanonen	**Besatzung:**	2
Geschwindigkeit:	59 km/h (Räder)		

Das Quad ist ein mit leichten Waffen ausgestattetes Fahrzeug mit vier Rädern, das Panzerung durchdringende Brandmunition abfeuert. Ein Quad ist langsamer als ein Trike, aber seine Panzerung und Schußkraft sind stärker.





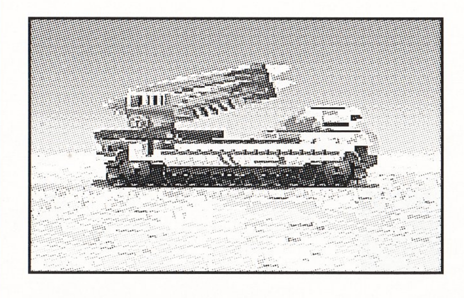
Kampfpanzer:

Typ: Mittelgroßer Kampfpanzer **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: 155mm-Kanone **Besatzung:** 2

Geschwindigkeit: 40 km/h (Kettenfahrzeug)

Der Kampfpanzer ist mit mittelstarker Panzerung und Ketten ausgestattet und feuert hochexplosive Munition ab. Er ist etwas langsamer als durchschnittliche Panzer und nur begrenzt manövrierfähig.





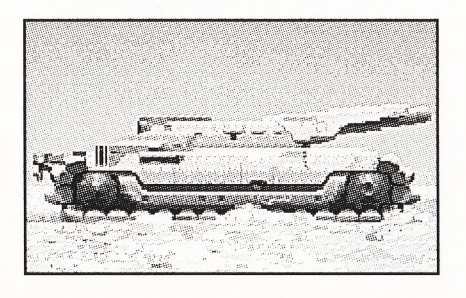
Raketenpanzer:

Typ: Schlachtfeld-Unterstützungsfahrzeug **Panzerung:** Mittel

Waffensystem: Raketen-Abschußvorrichtung **Besatzung:** 3

Geschwindigkeit: 48 km/h (Kettenfahrzeug)

Der Raketenpanzer feuert, ähnlich wie der Raketenturm, Kampfunterstützungsraketen ab. Er verfügt über einen beträchtlichen Angriffsradius; die geringe Zielgenauigkeit wird durch die Möglichkeit, zwei Raketen gleichzeitig abzuschießen, und die höhere Geschwindigkeit (im Vergleich zu schweren Kampfpanzern) ausgeglichen.

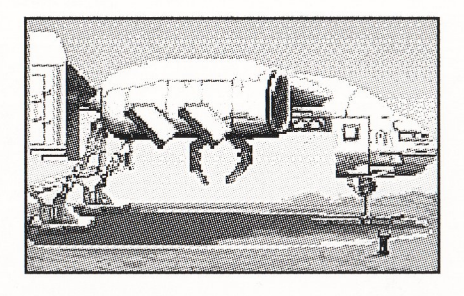




Belagerungspanzer:

Typ:	Großer Kampfpanzer	**Panzerung**:	Schwer
Waffensystem:	155mm-Doppelkanonen	**Besatzung:**	3
Geschwindigkeit:	32 km/h (Kettenfahrzeug)		

Der Belagerungspanzer ist ein Kettenfahrzeug mit Doppelkanonen. Diese Kanonen feuern Panzerung durchdringende Brandmunition ab, wodurch der Belagerungspanzer im Vergleich zum kleineren Kampfpanzer über mehr als die doppelte Schußkraft verfügt. Auch die Panzerung ist doppelt so stark, wodurch die Geschwindigkeit deutlich verringert wird.

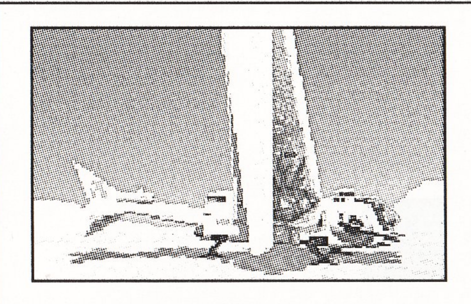




Carryall:

Typ:	Luftlande-Einheit	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	Keines	**Besatzung:**	4
Geschwindigkeit:	160 km/h (Luft)		

Ein Carryall ist ein leicht gepanzertes Flugzeug ohne Bewaffnung. Es kann schwere Maschinen und Fahrzeuge hochheben und transportieren. Carryalls werden vor allem für den Transport von Erntemaschinen eingesetzt.

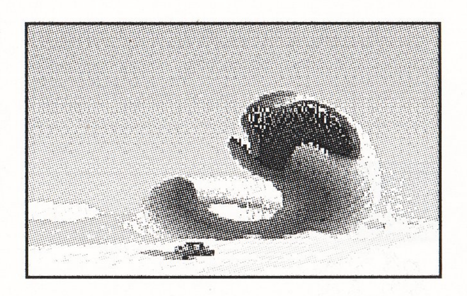




Ornithopter:

Typ:	Zielgenaues Angriffs-Flugzeug	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	Kampfunterstützungs-Raketen	**Besatzung:**	2
Geschwindigkeit:	340 km/h (Luft)		

Der Ornithopter ist ein leicht gepanzertes Flugzeug, das Kampfunterstützungsraketen abschießen kann und über die ungewöhnliche M-Flex-(Flügelschlag-)Technologie verfügt. Der Ornithopter ist leicht manövrierbar und das schnellste Flugzeug auf dem Wüstenplaneten Dune.

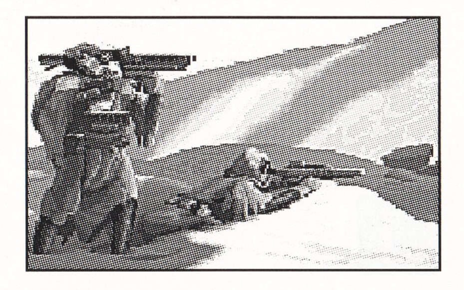


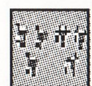


Sandwurm:

Typ:	Lebewesen auf Dune	**Panzerung:**	Schwer
Waffensystem:	Appetit	**Geschwindigkeit:**	56 km/h

Sandwürmer sind auf Dune heimische Lebewesen. Sie werden durch Vibrationen (z. B. in Kampfsituationen) angezogen und verschlingen oft mehrere Krieger nacheinander. Sandwürmer können nur sehr schwer getötet werden, haben einen unstillbaren Appetit und fressen sogar militärische Ausrüstungsgegenstände.

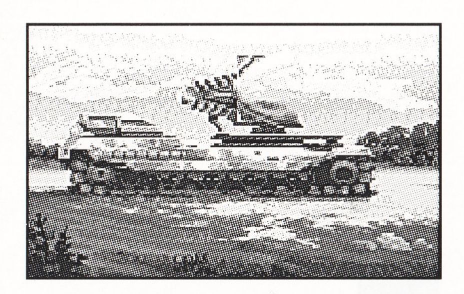




Fremen:

Typ:	Militärische Bodentruppen	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	10mm-Sturmgewehre/Raketen	**Einheiten:**	Unbekannt
Geschwindigkeit:	17 km/h (zu Fuß)		

Die Fremen sind Dune-Ureinwohner. Da die Fremen-Elitetruppen über genaue Ortskenntnisse verfügen, sind sie gefährliche Gegner. Wohl informierte Quellen behaupten, daß die Fremen bald eine Allianz mit den Atreides eingehen werden.

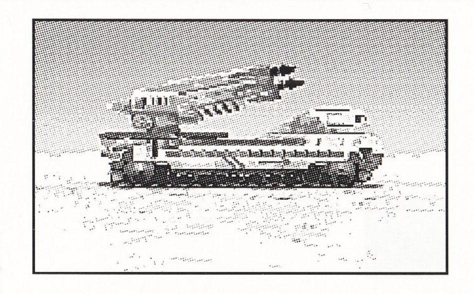




Sonic Tank:

Typ:	Verbesserter Kampfpanzer	**Panzerung:**	Mittel
Waffensystem:	Schallverstärker	**Besatzung:**	2
Geschwindigkeit:	44 km/h (Kettenfahrzeug)	**Haus:**	Atreides

Dieser verbesserte Kampfpanzer, von den Atreides entwickelt, nutzt Schallwellen-Technologie, um gewaltige Schallstöße auf sein Angriffsziel zu richten. Die hohen Energiefrequenzen zerstören die Molekularstruktur des Opfers.

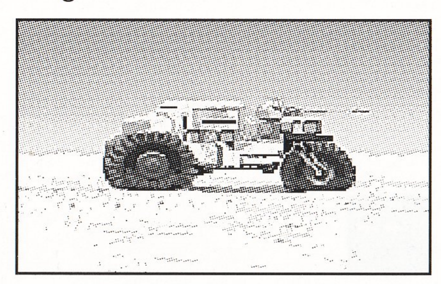




Deviator:

Typ:	Schlachtfeld-Unterstützungsfahrzeug	**Panzerung:**	Mittel
Waffensystem:	Raketenabschußrampe	**Besatzung:**	3
Geschwindigkeit:	48 km/h (Kettenfahrzeug)	**Haus:**	Ordos

Der Ordos-Deviator ist ein Standard-Raketenpanzer und mit einem einzigartigen Gefechtskopf ausgestattet. Dieser enthält ein Nervengas, das weder Gefüge noch Fahrzeuge beschädigt, aber den Verstand von Mitgliedern feindlicher Streitkräfte verwirrt und ihre Loyalität zeitweise verlagern kann.





Raider:

Typ:	Schnelles Angriffsfahrzeug	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	20mm-Doppelkanonen	**Besatzung:**	2
Geschwindigkeit:	90 km/h (Fahrzeug mit Rädern)	**Haus:**	Ordos

Der Ordos-Raider ist dem Standard-Trike sehr ähnlich, jedoch wurde zugunsten der Geschwindigkeit und der Manövrierfähigkeit ein Teil der Panzerung geopfert.

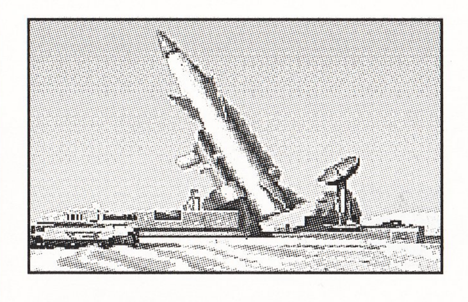




Saboteur:

Typ:	Spionage-Einheit	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	Unbekannt	**Besatzung:**	1
Geschwindigkeit:	95 km/h (Trike)	**Haus:**	Ordos

Saboteure sind militärische Spezialeinheiten der Ordos. Sie werden im Palast in Spionage und Terrorismus ausgebildet, und ein einzelner Saboteur kann beinahe jedes Gefüge oder Fahrzeug zerstören.

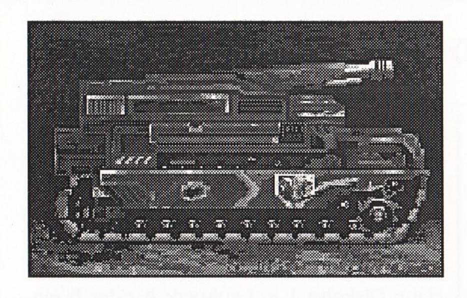


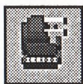


Totenhand:

Typ:	Unterstützungsrakete	**Lenkung:**	Trägheitsnavigation
Größe:	8,12 m (Länge)	**Reichweite:**	1120 km
Gefechtskopf:	H355-HS-Streubombe	**Haus:**	Harkonnen

Die Totenhand ist eine in allen Harkonnen-Palästen stationierte Spezialwaffe. Diese ballistische Rakete kann nicht genau gelenkt oder auf ihr Ziel eingestellt werden. Mit ihren Mehrfach-sprengköpfen kann sie jedoch Zerstörung über ein großes Gebiet bringen.

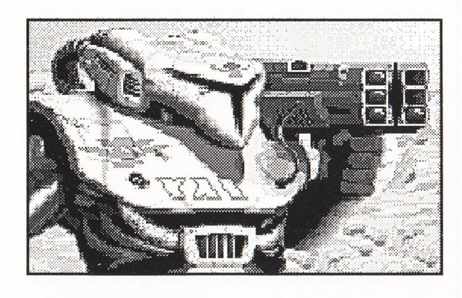


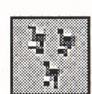


Devastator:

Typ:	Fortschrittlicher Kampfpanzer	**Panzerung**: Schwer	
Waffensystem:	190mm-Doppellgeschütz	**Besatzung**: 3	
Geschwindigkeit:	20 km/h (Kettenfahrzeug)	**Haus:** Harkonnen	

Dieser vom Haus Harkonnen entwickelte stärkste Panzer auf Dune schießt mit Doppel-Plasmamunition. Er verwendet atomare Energie, ist sehr langsam und in Kampfsituationen recht schadenanfällig.





Sardaukar:

Typ:	Militärische Bodentruppe	**Panzerung:**	Leicht
Waffensystem:	Geheim	**Geschwindigkeit:**	15 km/h
Einheiten:	3	**Haus:**	Imperator

Diese Elite-Troopers des Imperators verfügen über die stärkste Feuerkraft und die beste Schutzpanzerung. Aus Spionagekreisen wird berichtet, daß die Sardaukar u.a. mit rotierenden Kanonen ausgerüstet sind, deren Munition Panzerung durchdringen kann. Außerdem haben sie mobile Raketenabschußvorrichtungen, die mit Hohlmunition geladen sind.

Systemerfordernisse:

Sie benötigen für dieses Spiel mindestens 564 KB RAM. Wollen Sie auf die Soundeffekte verzichten, dann reichen 555 KB RAM.

Um die umfangreichen digitalisierten Soundeffekte in Dune II genießen zu können, benötigen Sie eine Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Adlib Gold oder eine entsprechende Soundkarte und mindestens 2 MB RAM. Um sicherzustellen, daß Sie über genügend RAM verfügen, müssen Sie evtl. Treiber wie EMM386 und RAMDRIVE.SYS ausschalten.

Anmerkung: Um in den erweiterten RAM-Speicher Ihres Systems zu gelangen, brauchen Sie den HIMEM-SYS-Treiber. Hier ein Beispiel für die entsprechende Befehlszeile in der CONFIG.SYS-Datei, die benötigt wird, falls sich die HIMEM.SYS-Datei im DOS-Verzeichnis oder in Laufwerk C befindet: DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS.

WINDOWS-INSTALLATION

Starten Sie WINDOWS, und schieben Sie dann Diskette 1 in Laufwerk A oder B ein. Wählen Sie "Run" vom Dateimenü des Programm-Managers. Tippen Sie "A:\INSTALL" oder "B:\INSTALL" im"Run"-Dialogkästchen ein, und klicken Sie dann "OK" an, oder drücken Sie die "ENTER"-Taste. Daraufhin erscheint der Programm-Installationsbildschirm. Folgen Sie den Anweisungen, um DUNE II auf der Festplatte zu installieren. Ist die Installation erfolgreich abgeschlossen, drücken Sie irgendeine Taste, und der Einstellungs-Programmbildschirm erscheint. Folgen Sie den Anweisungen, um Soundkarte, erweiterte Speicherkapazität und Mausoptionen zu installieren.

Nach erfolgter Einstellung richten Sie sich nach den Bildschirmanweisungen, um den Einstellungsbildschirm zu verlassen und zurück zum WINDOWS-Programm-Manager zu gelangen. Wollen Sie für Dune II ein Icon herstellen, dann wählen Sie zunächst "New" vom Dateimenü des Programm-Managers, dann "Program Item". Klicken Sie nun "OK" an, oder drücken Sie "ENTER". Tippen Sie "Dune2" in das "Description"-Kästchen und "C:\Westwood\Dune2\Dune2.plf" in die Befehlszeile ein. (Sollten Sie das Laufwerk

oder das Verzeichnis geändert haben, dann gleichen Sie den Befehl bitte entsprechend an.) Wählen Sie wieder "OK", oder drücken Sie "ENTER". Sie verfügen nun über ein Dune II-Icon auf dem WINDOWS-Desktop. Wollen Sie Dune starten, klicken Sie das Dune II-Icon zweimal mit dem linken Mausknopf an.

DOS-INSTALLATION

Schieben Sie Disk 1 in Laufwerk A oder B ein. Um das richtige Laufwerk herauszufinden, tippen Sie bitte "A:" oder "B:" und dann "INSTALL" ein. Drücken Sie danach "ENTER". Daraufhin erscheint der Installations-Programmbildschirm. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um Dune II auf Ihrer Festplatte zu installieren.

Ist die Installation erfolgreich abgeschlossen, drücken Sie irgendeine Taste, und der Einstellungs-Programmbildschirm erscheint. Folgen Sie den Anweisungen, um Soundkarte, erweiterte Speicherkapazität und Mausoptionen zu installieren. Nach erfolgter Einstellung richten Sie sich nach den Bildschirmanweisungen, um den Einstellungsbildschirm zu verlassen und zurück zum DOS-Prompt C:\Westwood\Dune2> zu gelangen. Tippen Sie nun "Dune 2" ein, um das Spiel zu beginnen.

Wichtige Anmerkung: Es ist stets ratsam, Sicherungskopien Ihrer Originaldisketten zu erstellen, um diese gegen etwaige Mißgeschicke zu schützen und ihre Haltbarkeit zu verlängern. Folgen Sie den Anweisungen Ihres Computers, um Sicherungskopien sämtlicher Spieldisketten zu erstellen.

Tastatur-Befehle

Spielmenü

Spielen	S
Einleitung wiederholen	E
Spiel laden	L
Spiel abbrechen	A

Haus-Auswahlbildschirm

Atreides	A
Ordos	O
Harkonnen	H

Bene-Gesserit-Bildschirm

Ja Haus wählen	J
Nein Anderes Haus wählen	N

Mentat-Einleitungsbildschirm

Weiter	W
Nochmal	N

Spiel-Bildschirm

Mentat	F1
Optionen	F2
Landkarte scrollen	Alt-Pfeile
Nächstes Gefüge wählen	TAB
Voriges Gefüge	SHIFT TAB

Befehlsfenster (Gefüge & Einheiten)

Abbildung	F3
Reparatur	R
Dies bauen	B
Verbesserung	V
Plazieren	P
Pause	P
Angriff	A
Bewegung	B
Rückzug oder Rückkehr	R
Bewachen	U
Einsetzen	E
Zerstören	Z
Ernte	E
Abbrechen	A
Stoppen	S

Herstellungs- und Einkaufsbildschirm

Verbesserung	V
Dies Bauen	D
Spiel wieder aufnehmen	W/ESC
Scroll-Liste hoch/runter	↑ ↓
Rechnung	R
Auftrag senden	A
Plus/Minus Verkleinert/vergrößert die Bestellung.	+ -

Mentatbildschirm

Pfeiltasten

Mit Hilfe der Pfeiltasten können Sie sich innerhalb der abrollbaren Auswahlliste nach oben oder unten bewegen und den Gegenstand ihrer Wahl markieren.

Enter

Drücken Sie ENTER, dann sehen Sie ihre Auswahl.

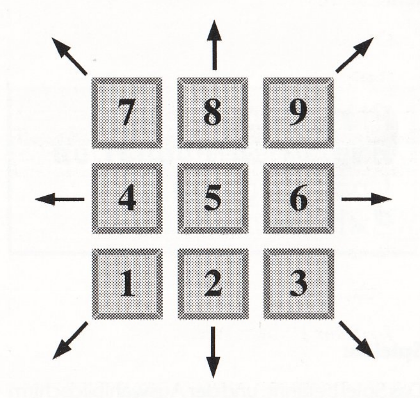
Abbrechen ESC

Wollen Sie irgendein Objekt oder den Mentatbildschirm verlassen, dann drücken Sie ESC.

Optionenmenü

Spiel laden	1
Spiel sichern	2
Spielsteuerungen	3
Szenario neu starten	4
Anderes Haus wählen	5
Spiel abbrechen	6
Spiel fortsetzen	7

Tastatursteuerung des Cursorpfeils:



Steht keine Maus zur Verfügung, dann können Sie die Cursorpfeile mit Hilfe der Tastatur steuern. Die Richtungstasten des numerischen Ziffernblocks bewegen den Cursorpfeil in die entsprechende Richtung. Zusätzlich zu den angegebenen Richtungstasten “2”, “4”, “6” und “8” können Sie auch Taste “5” verwenden, um den Cursorpfeil in der Mitte des Bildschirms zu plazieren. “7”, “9”, “1” und “3” stehen für diagonale Bewegungen. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während Sie die Richtungstasten verwenden, dann können Sie die Geschwindigkeit erhöhen, mit der die Cursorpfeile über den Bildschirm laufen.

Auswahl und Aktivierung von Optionen mit Hilfe der Cursorpfeile:

Haben Sie den Cursorpfeil auf ein Gefüge oder eine Einheit bewegt, dann drücken Sie die LEERTASTE oder “ENTER”, und die verfügbaren Befehle werden aufgelistet. Ein Beispiel: Steht der Cursorpfeil über einer Fußtruppeneinheit, dann werden durch Betätigen der Leer- oder ENTER-Taste die Befehlsoptionen aufgelistet, die für diese Einheit in Frage kommen. Bewegen Sie den Cursorpfeil auf eine dieser Befehlsoptionen und drücken anschließend ENTER oder die Leertaste, dann wird dieser Befehl aktiviert. Spielmenü "Einleitung wiederholen": Klicken Sie diese Option an, wenn Sie die Einleitung erneut sehen möchten.

SPIELANLEITUNG

SPIELMENÜ:

Das Spiel beginnt mit einer filmischen Einleitung. Wollen Sie die folgenden Einleitungen überspringen, dann drücken Sie einfach die Leertaste oder den linken Mausknopf. Dadurch gelangen Sie zum Titel-Bildschirm und zum Spielmenü. Klicken Sie "Spielen" an, oder drücken Sie "S", um das Spiel zu starten.

Play Game
Replay Introduction
Load a game
Exit Game

Spielen:

Das Spiel beginnt, und der Auswahlbildschirm für die verschiedenen Häuser erscheint.

Einleitung wiederholen:

Klicken Sie diese Option an, wenn Sie die Einleitung erneut sehen möchten.

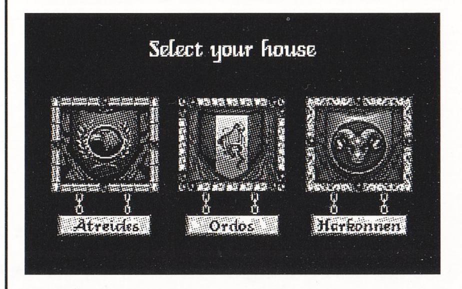
Gesichertes Spiel laden:

Diese Option erscheint nur, wenn Sie Ihr erstes Spiel gesichert haben. Klicken Sie die Option an, dann erscheint das Spielmenü mit den gesicherten Spielen.

Spiel abbrechen:

Sie gelangen dadurch zum Betriebssystem zurück.

HAUS-AUSWAHLBILDSCHIRM:



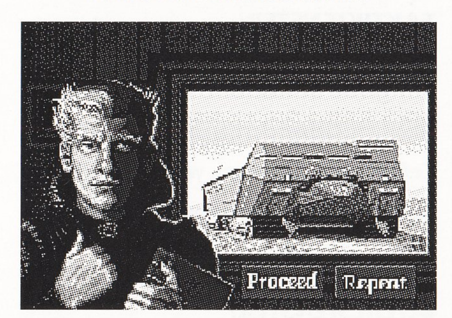
Sie haben die Möglichkeit, zwischen den drei Häusern zu wählen. Klicken Sie eines der drei Wappen mit der Maus an, oder drücken Sie den Anfangsbuchstaben des Hauses.

BENE-GESSERIT-BILDSCHIRM:



Nachdem Sie Ihr Haus gewählt haben, erscheint eine Bene Gesserit auf dem Bildschirm, um Ihnen eine Beschreibung des betreffenden Hauses zu geben. Sie können bei Ihrer Wahl bleiben oder ein anderes Haus wählen. Haben Sie sich entschieden, dann klicken Sie "Ja" an oder drücken "J" auf der Tastatur.

MENTAT-BILDSCHIRM:



Haben Sie sich endgültig für ein Haus entschieden, dann stellt sich Ihr Mentat vor. Der Mentat ist Ihr Ratgeber und gibt Ihnen Tips und Informationen.

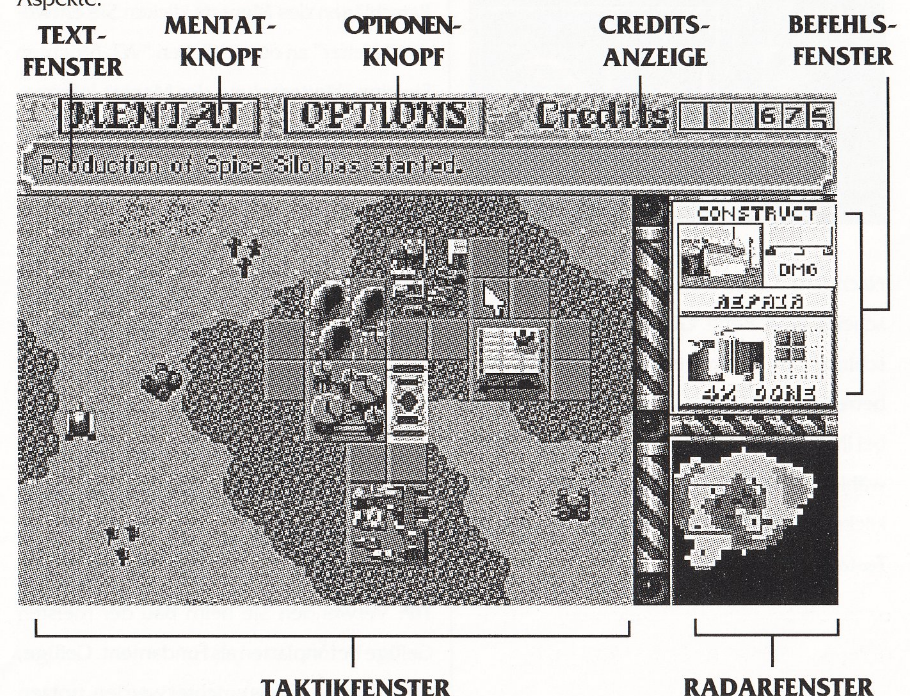
Nachdem der Mentat Sie über Ihren Auftrag informiert hat, wird er Ihnen hilfreiche Ratschläge zu dessen Erfüllung geben. Nach den Ratschlägen des Mentats klicken Sie entweder "Weiter" an oder drücken "W". Möchten Sie eine Wiederholung der Mentat-Informationen, dann klicken Sie "Nochmal" an oder drücken "N". Jetzt können Sie Ihr Abenteuer beginnen!

Auftrag: Ihr erster Auftrag ist der Erwerb einer bestimmten Menge Gewürz. Dazu müssen Sie eine Raffinerie bauen und dann die Erntemaschine aussenden. Mehrere militärische Einheiten, eine Bauanlage und 1000 Credits stehen für den Erwerb des Gewürzes zu Ihrer Verfügung.

TIP: Verwenden Sie beim Bau der meisten Gefüge Betonplatten als Fundament. Gefüge, die auf blankem Fels errichtet werden, trotzen den Elementen nicht annähernd so gut. Auf Fels gebaute Gefüge sind von Anfang an leicht beschädigt und verringern dadurch die Produktivität des jeweiligen Gefüges.

SPIELBILDSCHIRM:

Das untenstehende Diagramm zeigt den Spiel-Hauptbildschirm und erklärt seine wichtigsten Aspekte.



CREDITS-ANZEIGE:

Diese Anzeige zeigt den momentanen Credits- oder “Finanz”-Stand an. Die Gewürzernte erhöht diese Zahl. Der Bau von Gefügen, der Einsatz von Einheiten und andere Aktivitäten verbrauchen Credits.

TEXTFENSTER:

Dieses Fenster gibt Ihnen Informationen zu jeder Einheit und jedem Gefüge, das Sie im Taktik-Fenster anklicken.

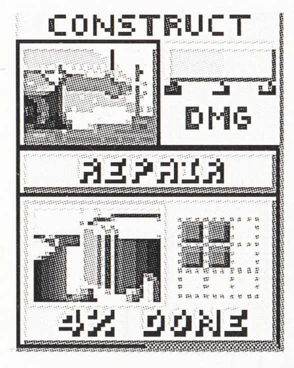
TAKTIKFENSTER:

Sie sehen hier das Haupt-Spielfeld und können genau beobachten, was in einem bestimmten Gebiet der Landkarte vor sich geht. Gefüge und Einheiten werden in diesem Fenster durch Anklicken bewegt oder verändert.

BEFEHLSFENSTER:

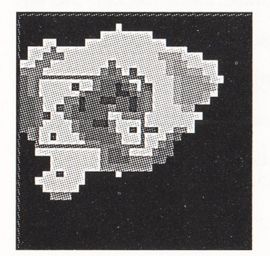
In diesem Fenster finden Sie genaue Informationen zu jeder im Taktikfenster ausgewählten Einheit und jedem Gefüge. Möchten Sie z.B. Informationen zur Bauanlage, dann

klicken Sie diese mit der Maus an. Daraufhin leuchtet ein weißes Kästchen um die Bauanlage herum auf. Das Befehlsfenster rechts in der Mitte zeigt Ihnen die Bauanlage, evtl.



bestehende Schäden und alle verfügbaren Optionen. Klicken Sie eine Einheit oder ein Gefüge an, die zu einem anderen Haus gehören und vom Computer kontrolliert werden, dann erscheinen nur Bezeichnung, Abbildung und Stärke der Einheit/des Gefüges.

RADARFENSTER:
Im Radarfenster in der rechten unteren Ecke des Bildschirms können Sie das Geschehen im Überblick betrachten. Derzeit bestehende



Gefüge werden als farbige Quadrate auf schwarzem Hintergrund gezeigt. Bauen Sie einen Vorposten (*in Szenario 2),* dann erscheint eine detailliertere Landkarte mit den im Augenblick erkundeten Sandgebieten und Felsformationen.

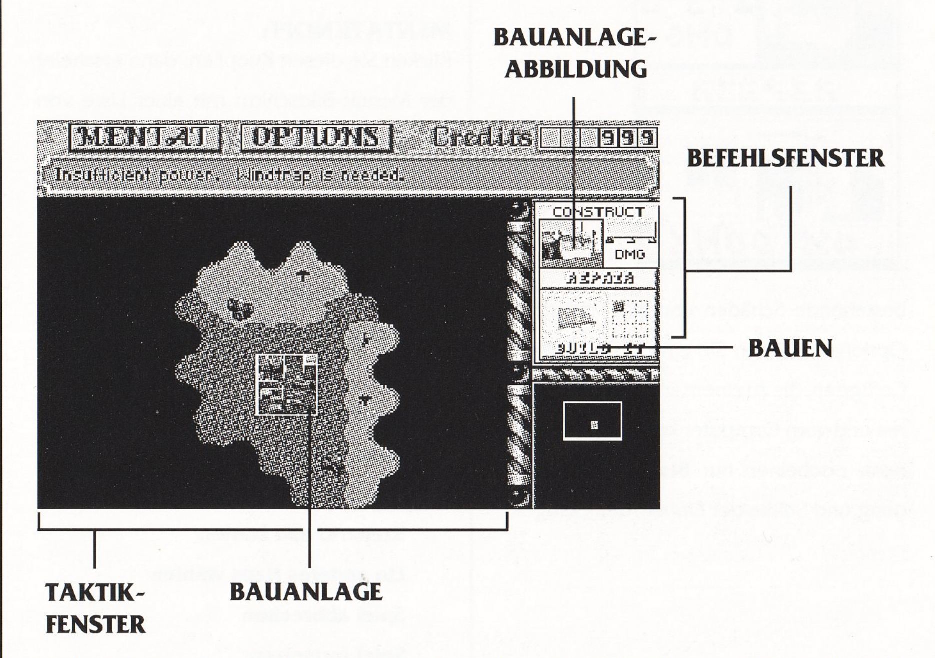
MENTATKNOPF:
Klicken Sie diesen Knopf an, dann erscheint der Mentat-Bildschirm mit einer Liste von Themen und Informationen.

OPTIONEN-KNOPF:
Hinter diesem Knopf verbirgt sich das Spieloptionen-Menü. Dieses Menü listet folgende Optionen auf:

Spiel laden
Spiel sichern
Spielsteuerungen
Szenario neu starten
Ein anderes Haus wählen
Spiel abbrechen
Spiel fortsetzen

DAS SPIEL BEGINNT:

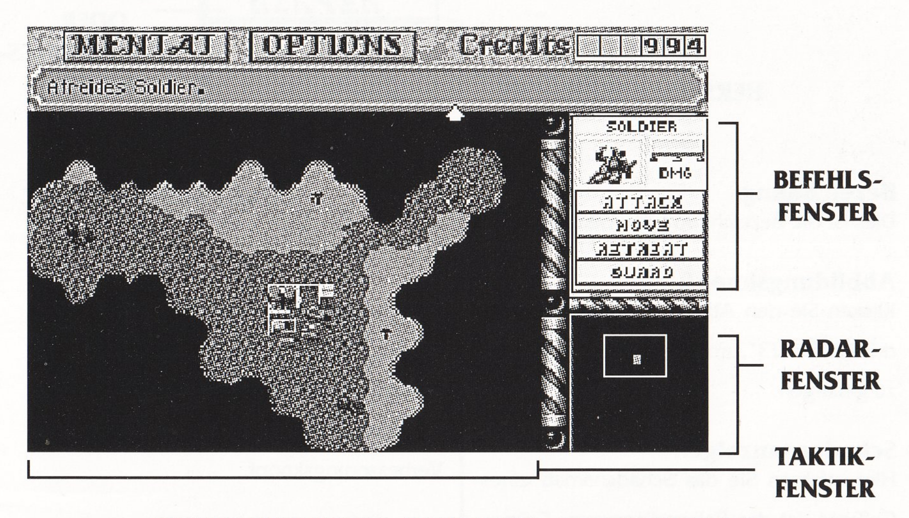
In der Mitte des Taktik-Fensters ist die Bauanlage markiert. Sie sehen außerdem diverse militärische Einheiten um Ihren Stützpunkt herum. Denken Sie bitte daran, daß die Farbe Ihrer eigenen militärischen Einheiten der des Wappens des gewählten Hauses entspricht. Die Bauanlagen-Befehle stehen im Befehlsfenster am mittleren rechten Bildschirmrand



Wollen Sie eine Betonplatte verwenden, dann klicken Sie BAUEN an oder drücken "B". Die Bauanlage stellt daraufhin eine Betonplatte her. Beachten Sie bitte den in Prozent angegebenen Stand der Herstellung. Ist diese abgeschlossen, dann erscheint PLAZIEREN auf dem Bildschirm. Klicken Sie diesen Knopf an, oder drücken Sie "E". Der Cursor wird jetzt zum leuchtenden Kästchen, das Größe und Form der Betonplatte repräsentiert. Klicken Sie ein Felsgebiet direkt bei Ihrer Bauanlage an, dann erscheint die Betonplatte auf der Landkarte. Sie können jetzt ein anderes Gefüge bauen. Klicken Sie die Abbildung der Bauanlage an, oder drücken Sie "F3" im Befehlsfenster, dann sehen Sie eine Liste anderer Gefüge, die Sie im Moment bauen können. Sie gelangen dadurch zum Produktions-Bildschirm.

ERKUNDUNG:

Am Anfang sind die Ihren Stützpunkt umgebenden Gebiete dunkel, und Sie sehen nur einen kleinen Teil des Terrains im Taktik-Fenster. Diese Gebiete entsprechen der Sichtweite Ihrer Einheiten. Senden Sie eine Einheit in die "versteckten" Gebiete, dann werden diese sichtbar. Dieser Vorgang der Erkundung ist zwar von Vorteil, kann aber Gefahren bergen. Der Vorteil besteht darin, daß Sie die für die Erfüllung Ihres Auftrages unentbehrlichen Gewürzvorkommen entdecken können. Die Gefahr ist, daß Sie einer feindlichen Einheit oder sogar einem Sandwurm begegnen könnten. Vorsicht! Auch wenn Sie keine feindlichen Einheiten sehen - vielleicht sind Sie in *deren* Sichtfeld.



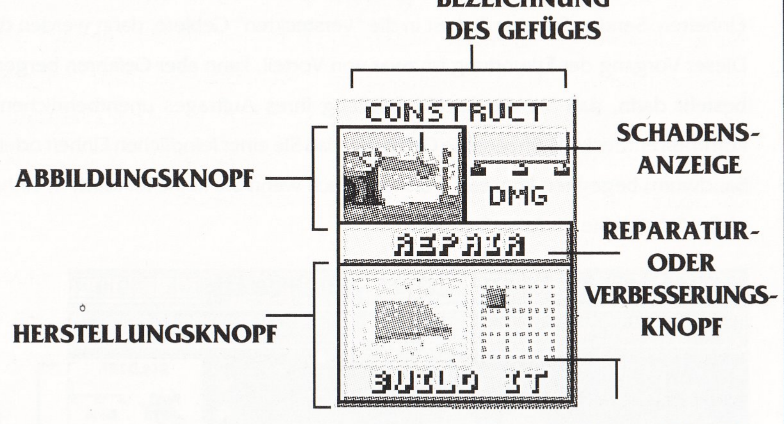
BEWEGUNGEN AUF DER LANDKARTE:

Mit Hilfe des Radar-Fensters oder des Taktik-Fensters können Sie sich auf der Landkarte bewegen. Die Radar-Fenster-Bewegung: Bewegen Siedas Taktik-Fenster, oder verwenden Sie die Maus, indem Sie das weiße Kästchen anklicken, den linken Mausknopf dabei gedrückt halten und sich innerhalb des Fensters auf den gewünschten Zielort zubewegen.

Das Taktik-Fenster kann bewegt werden, indem Sie den Mauszeiger an einer der vier Ecken plazieren. Ist die Auto-Scroll-Option AN, dann verschiebt sich das Taktik-Fenster automatisch in Richtung des Cursors. Ist die Auto-Scroll-Option AUS, halten Sie den linken Mausknopf gedrückt und verschieben so das Fenster. Tastatur: Verwenden Sie zum selben Zweck bitte die Pfeiltasten (oder das numerische Tastenfeld).

GEFÜGE BAUEN:

Bevor Sie mit dem Bau von Gefügen beginnen, lesen Sie bitte diese Erklärungen zu den verschiedenen Produktionselementen im Befehlsfenster.



Bezeichnung:
Dies ist die Bezeichnung des Gefüges.

Abbildungsknopf:
Klicken Sie den Abbildungsknopf an, oder drücken Sie "F3", um zum Herstellungsfenster zu gelangen.

Schadensanzeige:
Hier erfahren Sie das Schadensmaß eines Gefüges. Ist das Balkendiagramm: Grün = geringer oder kein Schaden, Gelb = mittlerer Schaden, Rot = schwerer Schaden. Ist ein Gefüge beschädigt, dann verringert sich seine Betriebskapazität.

Reparaturknopf:
Dieser Knopf erscheint nur, wenn ein Gefüge beschädigt ist. Wollen Sie ein Gefüge reparieren, dann klicken Sie den Reparaturknopf an oder drücken "R". Der Reparaturvorgang beginnt sofort, die Produktion kommt allerdings währenddessen zum Stillstand. Reparaturen kosten, je nach Gefüge, eine bestimmte Anzahl von Credits. Kann ein Gefüge verbessert werden, dann erscheint der Verbesserungsknopf.

Herstellungsknopf:
Hier wird gezeigt, welchen Gegenstand Sie im Augenblick herstellen oder zuletzt hergestellt haben.

Fundament-Anzeige:
Diese finden Sie rechts neben dem Herstellungsknopf. Sie erhalten Informationen zur benötigten Form, Größe und Menge der Betonplatten für ein stabiles Fundament des gezeigten Gefüges.

Für den Bau von Gefügen auf Dune benötigen Sie eine Bauanlage. Wählen Sie zunächst die Bauanlage im Taktik-Fenster durch Anklicken, oder drücken Sie "F3". Erscheint die Abbildung des gewählten Gefüges im Befehlsfenster, klicken Sie "Bauen" an oder drücken "B" auf der Tastatur. Das Gefüge wird jetzt mit der Produktion beginnen, und die Bezeichnung "Bauen" wird durch den in Prozent angegebenen Stand der Herstellung ersetzt. Wollen Sie das abgebildete Gefüge nicht bauen, klicken Sie den Abbildungsknopf an. Sie gelangen so zum Herstellungsbildschirm. (Der Herstellungsbildschirm wird in diesem Handbuch noch genauer erklärt werden).

Sie können die Herstellung des Gefüges zu jeder Zeit anhalten, indem Sie den Herstellungsknopf drücken. Die Prozentangabe wird dann durch die Mitteilung "Unterbrechen" ersetzt. Wollen Sie die Herstellung fortsetzen, dann klicken Sie wieder den Herstellungsknopf an. Daraufhin erscheint wieder der Prozentwert des Herstellungsstandes.

Ist das Gefüge fertig, dann erscheint die Mitteilung "Konstruktion ist fertiggestellt". Die Mitteilung auf dem Herstellungsknopf ist nun "Plazieren". Klicken Sie jetzt das Gefüge an, oder drücken Sie "P". Der Cursor verwandelt sich in ein leuchtendes Rechteck in der Form des fertiggestellten Gefüges. Bewegen Sie den Cursor auf ein Felsgebiet oder ein an eines Ihrer anderen Gefüge angrenzendes Betonfundament, und drücken Sie den linken Mausknopf oder die Leertaste. Das neue Gefüge wird nun auf der Landkarte im Taktik-Fenster gezeigt. Sollten Sie sich dazu entschließen, das fertiggestellte Gefüge doch nicht auf der Landkarte zu plazieren, dann können sie auf den "Plazieren"-Stand zurückgehen.

Tip: Gefüge können nur auf Fels oder Beton plaziert werden und müssen außerdem an andere Gefüge angrenzen.

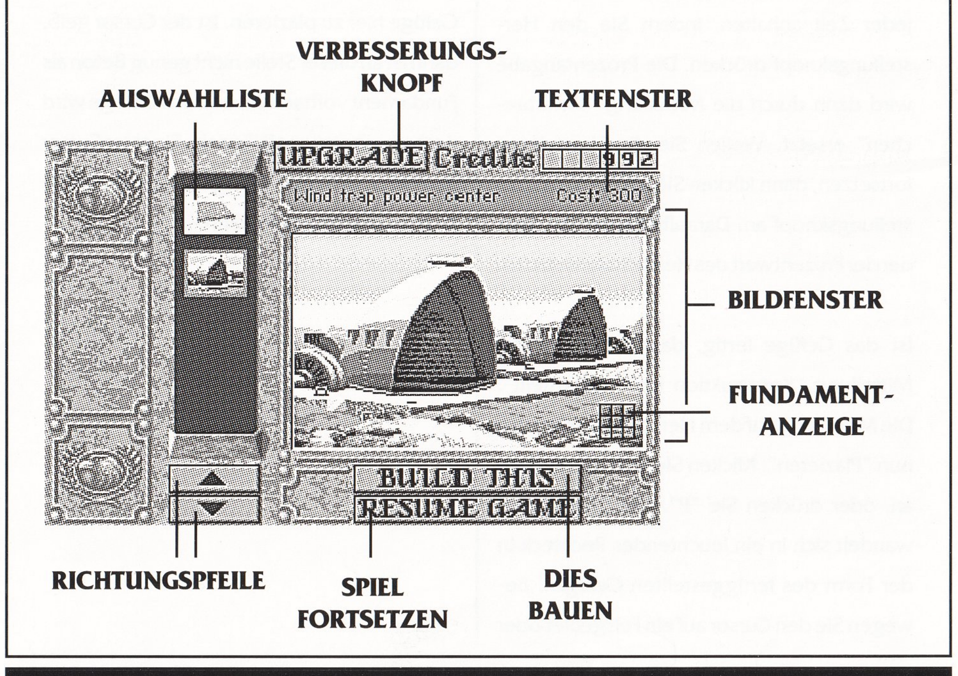
Tip: Der "Plazieren"-Cursor verändert seine Farbe dem Gebiet entsprechend: Er ist weiß, gelb oder rot mit einem "X". Weiß bedeutet, daß genügend Beton vorhanden ist, um das Gefüge hier zu plazieren. Ist der Cursor gelb, dann ist an dieser Stelle nicht genug Beton als Fundament vorhanden, und das Gefüge wird deshalb reparaturanfällig sein. Ein roter Cursor bedeutet, daß das Gefüge an dieser Stelle nicht plaziert werden kann.

EINHEITEN BAUEN/AUSBILDEN:

Für den Bau oder die "Ausbildung" von Einheiten benötigen Sie eine Produktionsanlage wie z.B. die Kleine Fabrik oder die Kaserne. Die Herstellung von Einheiten entspricht der von Gefügen. Die einzige Ausnahme ist die Plazierung von Einheiten. Einheiten werden nach der Fertigstellung automatisch neben der Produktionsanlage plaziert. Ist um die Produktionsanlage kein Platz, dann transportiert der Carryall die fertiggestellte Einheit an einen Platz in der Nähe. Eine Mitteilung informiert Sie daraufhin, daß die Einheit ausgesandt wurde. Diese soeben ausgesandten Einheiten sind dann bereit, Ihre Befehle entgegenzunehmen.

HERSTELLUNGSBILDSCHIRM:

Sie können zu jeder Zeit Einheiten oder Gefüge herstellen, wenn Sie über genügend Credits und eine Produktionslage verfügen. Eine Produktionsanlage ist ein Gefüge, das seinerseits Gefüge oder Waffen herstellen kann. Die Bauanlage stellt z.B. Gefüge her, während die Kleine Fabrik Trikes und Quads produziert. Wollen Sie erfahren, was eine Anlage herstellen kann, dann klicken Sie zunächst eine Produktionsanlage im Taktikfenster, dann den entsprechenden Abbildungsknopf im Befehlsfenster an. Sie gelangen dadurch zum Herstellungsfenster.



Textfenster:
Hier finden Sie Informationen zum gewählten Gegenstand im Bildfenster.

Auswahlliste:
Hier finden Sie eine Liste der Gegenstände, die in dieser Produktionsanlage im Augenblick hergestellt werden können.

Richtungspfeile:
Die abrollbare Auswahlliste zeigt Ihnen alle verfügbaren Optionen. Sie können die Richtungspfeile entweder mit der Maus anklicken oder die Richtungspfeile der Tastatur oder das numerische Tastenfeld verwenden.

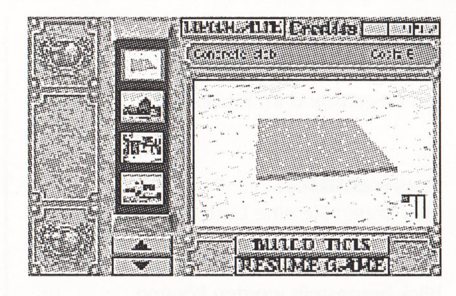
Bildfenster:
Sie sehen hier eine detaillierte Vergrößerung des aus der Auswahlliste gewählten Gegenstandes.

Fundamentanzeige:
Diese Anzeige gibt Aufschluß über die Form, Größe und Menge der Betonplatten, die nötig sind, um ein stabiles Fundament für das gezeigte Gefüge zu bilden.

Dies Bauen:
Mit diesem Knopf wird die Herstellung des im Bildfenster gezeigten Gegenstandes begonnen. Sie gelangen dann automatisch zum Spielbildschirm zurück.

Spiel fortsetzen:
Sie gelangen durch diesen Knopf zum Spielbildschirm zurück.

Verbesserungsknopf:
Dieser Knopf erscheint nur, wenn Sie die Möglichkeit haben, eine Produktionsanlage zu verbessern und das Gefüge völlig instandgesetzt worden ist. In der Auswahlliste finden Sie alle Gegenstände, die durch eine Verbesserung der Produktionsanlage verfügbar werden. Diese Gegenstände können erst nach der Verbesserung der Produktionsanlage hergestellt werden. Die jeweiligen Kosten der Verbesserung finden Sie auf der Abbildung des zu verbessernden Gegenstandes. Wollen Sie diese Produktionsanlage verbessern, klicken Sie bitte “Verbesserung” an oder drücken Sie “V”. Die Verbesserung der jeweiligen Produktionsanlage beginnt sofort, wenn Sie über genügend Credits verfügen.

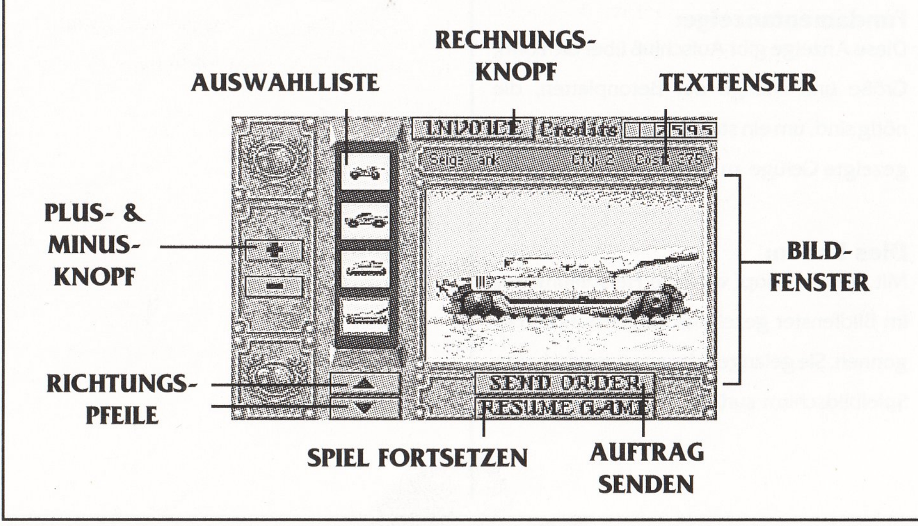


Sie haben vielleicht bemerkt, daß der erste Gegenstand der Auswahlliste und die entsprechende Abbildung im großen Bildfenster erscheinen. Das Textfenster zeigt die Bezeichnung und die Kosten des markierten Gegenstands. Wollen Sie den nächsten Gegenstand der Auswahlliste wählen, klicken Sie den nach unten zeigenden Richtungspfeil auf dem Bildschirm an oder drücken Sie "↓".

Haben Sie den Gegenstand markiert, den Sie herstellen wollen, dann klicken Sie "Dies Bauen" an oder drücken "B". Die Herstellung beginnt sofort und Sie gelangen automatisch zum Spielbildschirm zurück. Wollen Sie im Augenblick nichts herstellen, klicken Sie "Spiel fortsetzen" an oder drücken "ESC". Sie gelangen dadurch zum Spielbildschirm und zum eigentlichen Spiel zurück.

EINKAUFS-BILDSCHIRM:

Von CHOAM, der Intergalaktischen Händlergilde, können Sie Fahrzeuge erwerben, wenn Sie über genügend Credits und einen Raumflughafen verfügen. Der Einkaufsbildschirm kann nur über den Raumflughafen erreicht werden. Wollen Sie sehen, welche Gegenstände zum Verkauf stehen, dann klicken Sie zuerst den Raumflughafen im Taktikfenster, dann den Abbildungsknopf im Befehlsfenster an. Dadurch gelangen Sie zum Einkaufsbildschirm.



Rechnungsknopf:
Sie sehen hier eine komplette Liste der bestellten Gegenstände mit der Bezeichnung der Einheit, der bestellten Menge, Kosten per Einheit und Gesamtkosten.

Textfenster:
Dieses Fenster gibt Ihnen Informationen zu den gewählten und im Bildfenster gezeigten Gegenständen.

Auswahlliste:
Sie erfahren hier, welche Gegenstände im Augenblick von dieser Produktionsanlage hergestellt werden können.

Plus-Knopf:
Verwenden Sie diesen Knopf, um die Bestellmenge des aus der Auswahlliste gewählten Gegenstandes zu erhöhen.

Minus-Knopf:
Verwenden Sie diesen Knopf, um die Bestellmenge des gewählten Gegenstandes der Auswahlliste zu verringern.

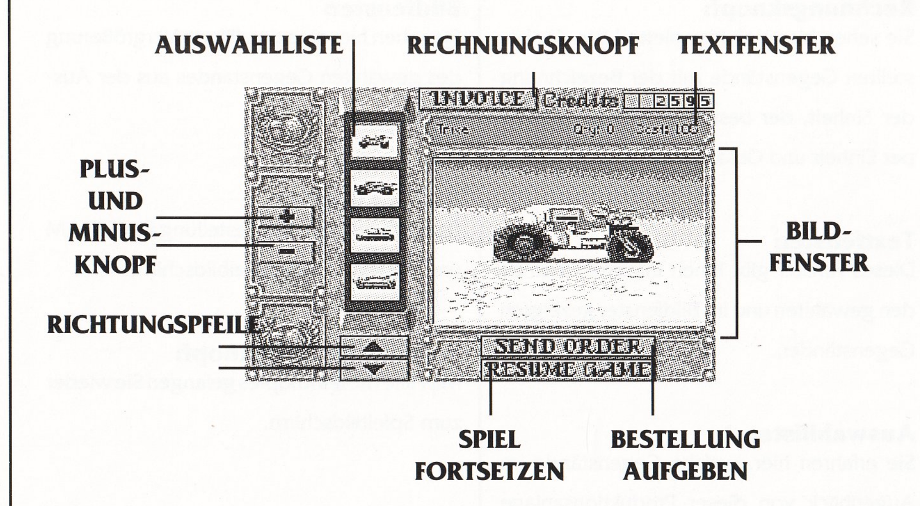
Richtungspfeile:
Mit Hilfe der Richtungspfeile können Sie sich auf der abrollbaren Auswahlliste bewegen. Klicken Sie die Richtungspfeile entweder mit der Maus an oder verwenden Sie die Tastatur-Pfeiltasten (auch die des numerischen Tastenfeldes).

Bildfenster:
Sie sehen hier eine detaillierte Vergrößerung des gewählten Gegenstandes aus der Auswahlliste.

Auftrag senden:
Dadurch gelangt Ihre Bestellung zu CHOAM und Sie selbst zum Spielbildschirm.

Spielfortsetzungsknopf:
Mit Hilfe dieses Knopfes gelangen Sie wieder zum Spielbildschirm.

Sie werden vielleicht bemerken, daß der erste Gegenstand der Auswahlliste und die entsprechende Abbildung im großen Bildfenster erscheinen. Im Textfenster finden Sie die Bezeichnung, die Kosten und die Bestellmenge für den jeweils gewählten Gegenstand aus der Auswahlliste. Wollen Sie den nächsten Gegenstand der Auswahlliste wählen, klicken Sie den nach unten zeigenden Richtungspfeil auf dem Bildschirm an oder drücken Sie "↓".



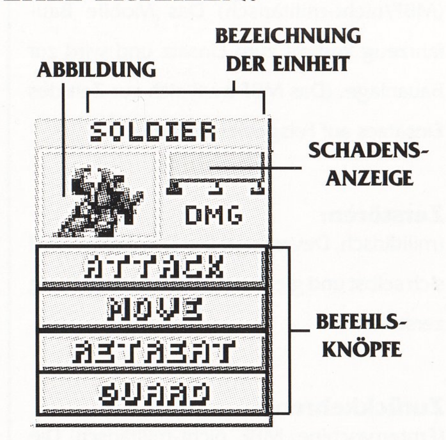
Haben Sie den Gegenstand markiert, den sie erwerben wollen, dann klicken Sie entweder den Plus-Knopf an oder drücken "+". Einer der Gegenstände steht jetzt auf Ihrer Rechnung und die Kosten werden sofort von Ihrer Credits-Anzeige abgezogen. Wollen Sie diesen Gegenstand wieder von Ihrer Rechnung entfernen, klicken Sie den Minus-Knopf an oder drücken Sie "-", bis das Textfenster Null anzeigt. Entfernen Sie Gegenstände von Ihrer Rechnung, dann werden die Kosten dafür "rückerstattet" und erscheinen in der Credits-Anzeige. Reichen Ihre Credits nicht aus, um einen gewählten Gegenstand zu erwerben, dann müssen Sie entweder andere Gegenstände aus der Bestellung entfernen oder die Bestellung rückgängig machen.

Wenn Sie bereit sind, Ihre Bestellung aufzugeben, können Sie zuvor noch Einblick in die Rechnung erhalten, indem Sie den Rechnungs-Knopf anklicken oder "R" drücken. Sie sehen nun die Rechnung im Bildfenster. Wollen Sie den Rechnungsmodus verlassen, dann klicken Sie irgendeinen Punkt auf dem Bildschirm an oder drücken Sie eine beliebige Taste.

Wollen Sie eine Bestellung aufgeben, klicken Sie 'Auftrag senden" an oder drücken "B". Die Bestellung wird aufgegeben und Sie gelangen zurück zum Spielbildschirm. Ihre Bestellung kommt kurz darauf im Raumflughafen an. Wollen Sie im Augenblick nichts bestellen, klicken Sie "Spiel fortsetzen" an oder drücken "ESC". Auch dadurch gelangen Sie zum Spielbildschirm und zum eigentlichen Spiel zurück.

EINHEITEN BEFEHLE ERTEILEN:

Sie können Ihren Einheiten zu jedem Zeitpunkt Befehle erteilen. Wählen Sie die Einheit (militärisch oder nicht-militärisch), der Sie einen Befehl erteilen wollen. Das Befehlsfenster zeigt daraufhin die Bezeichnung, die Abbildung, vorhandene Schäden und verschiedene Befehlsoptionen der betreffenden Einheit.



Bezeichnung:
Hier finden Sie die Bezeichnung der Einheit.

Abbildung:
Hier sehen Sie ein Bild der Einheit.

Schadensanzeige:
Hier wird der von der jeweiligen Einheit erlittene Schaden aufgezeigt. Ist das Balkendiagramm: Grün = geringer oder kein Schaden; Gelb = mittlerer Schaden; Rot = schwerer Schaden.

Befehlsknöpfe:
Hier finden Sie die für diese Einheit gültigen Befehle. Es gibt unterschiedliche Befehlsknöpfe für militärische und zivile Einheiten.

Angriff:
(militärisch) Suchen Sie sich ein Ziel für Ihren Angriff aus. Ihre Einheit greift dieses Ziel sofort an.

Bewegung:
(militärisch und nicht-militärisch) Suchen Sie sich einen Ort aus und Ihre Einheit beginnt sofort, sich darauf zuzubewegen.

Rückzug:
(militärisch) Ihre Einheit kehrt zum Ausgangspunkt zurück.

Überwachung:
(militärisch) Ihre Einheit überwacht die direkte Umgebung und greift jede feindliche Einheit an, die sich innerhalb der Reichweite ihrer Waffen befindet.

Ernten:
(Erntemaschine; nicht-militärisch) Ihre Erntemaschine wird sich zu einem Gewürzgebiet in der Nähe bewegen und mit der Ernte beginnen. Befinden sich in der Nähe keine Gewürzgebiete, dann unterbricht die Erntemaschine ihren Betrieb.

Einsetzen:
(MBF/nicht-militärisch) Das Mobile Baufahrzeug kommt zum Einsatz und wird zur Bauanlage. (Das MBF muß sich zur Zeit des Einsatzes auf Felsgebiet befinden.)

Zerstören:
(militärisch, Devastator) Der Devastator wird sich selbst und gleichzeitig seine Umgebung zerstören.

Zurückkehren:
(Erntemaschine, MBF, nicht-militärisch) Die Erntemaschine kehrt sofort zur Raffinerie zurück und lädt das geerntete Gewürz ab. Das MBF kehrt zum Ausgangspunkt zurück.

Anhalten:
(Erntemaschine, MBF, nicht-militärisch). Ihre Einheit hält an und wartet auf weitere Befehle.

Tip: Die Anfangsbuchstaben der Befehlsknöpfe entsprechen denen der Tastatur.

Haben Sie sich dazu entschlossen, die gewählte Einheit nicht zu befehligen, dann können Sie auf dem Taktik-Bildschirm eine neue Wahl treffen.

MENTATKNOPF:

Möchten Sie Ihren Mentat um Rat fragen, dann klicken Sie entweder den Mentat-Knopf an oder drücken "F1". Sie gelangen dadurch zum Mentat-Bildschirm. Die Liste im Fenster neben dem Mentat ermöglicht es Ihnen, Informationen zu einem bestimmten Thema zu erhalten. Klicken Sie die schwarz-weiße Scroll-Leiste an, dann erhalten Sie Zugriff auf zusätzliche Themen.



Mentat-Besprechung:
In dieser Kategorie finden Sie Informationen zu Befehlen und Ratschlägen des Mentats.

Häuser:
Hier finden Sie Informationen zu allen Häusern auf Dune.

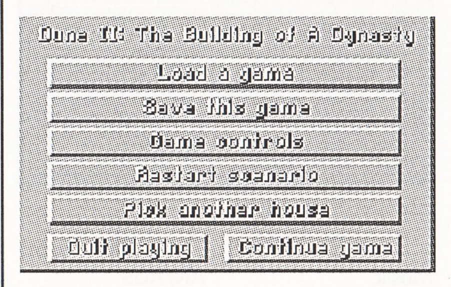
Gefüge:
Sie finden hier Informationen zu allen Gefügen, die Sie bereits gesehen haben, und jenen, die sich im momentanen Szenario befinden.

Fahrzeuge:
Hier finden Sie Informationen zu allen Fahrzeugen, die Sie bereits gesehen haben, und jenen, die sich im momentanen Szenario befinden.

Verschiedenes:
Hier finden Sie Informationen zu Spezialwaffen und besonderen Optionen, die Ihnen bereits begegnet sind oder sich im momentanen Szenario befinden.

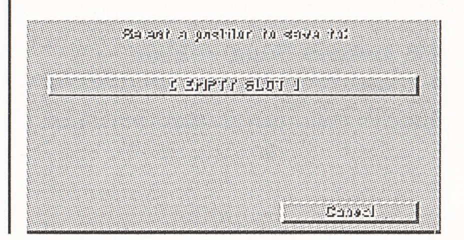
Möchten Sie Zugriff zu den verschiedenen Informationen erhalten, dann klicken Sie das entsprechende Thema an oder benutzen Sie die "↓" oder "↑"-Tasten und drücken dann "Return". Daraufhin erscheint ein Bild des Gegenstandes im Fenster und direkt darüber die Erklärung Ihres Mentats. Möchten Sie den Text abrollen, klicken Sie ihn mit der Maus an oder benutzen Sie die Leertaste. Haben Sie die ganze Erklärung gelesen oder wollen Sie die Erklärung wieder verlassen, dann klicken Sie "Abbrechen" an oder drükken "ESC". Daraufhin sollte die Themenliste erneut erscheinen. Wollen Sie das Spiel fortsetzen, dann klicken Sie "Abbrechen" an oder drücken "A". Sie gelangen dadurch zum Spielbildschirm zurück.

OPTIONEN-MENÜ:
Klicken Sie den Optionsknopf an oder drükken Sie "F2", dann erscheint eine Liste von Optionen zu Ihrer Auswahl:

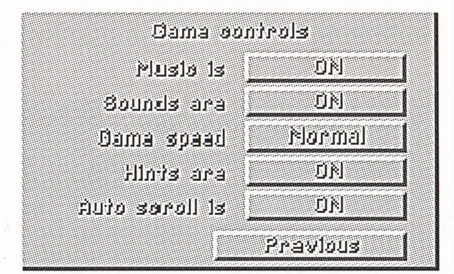


Spiel laden:
Diese Option erlaubt es Ihnen, ein zuvor gesichertes Spiel zu laden. Klicken Sie "Spiel Laden" an, dann erscheint ein Menü, das Ihre zuvor gesicherten Spiele auflistet. Klicken Sie das gewünschte Spiel einfach an.

Spiel sichern:
Sie können Ihr derzeitiges Spiel sichern. Klicken Sie "Spiel sichern" an, dann erscheint ein Textkästchen, und Sie können eine Leerzeile wählen, in die Sie den Namen des gesicherten Spieles eintragen. Haben Sie den Namen eingetragen, dann klicken Sie den "Sichern"-Knopf an und das Spiel wird gespeichert.



Spielsteuerungen:
Hier können Sie verschiedene Spielfunktionen verändern.



Musik	AN/AUS
Geräusche	AN/AUS
Spielgeschwindigkeit	GANZ LANGSAM/ LANGSAM/ NORMAL/ SCHNELL/ SEHR SCHNELL
Hinweise sind	AN/AUS
Automat. Scrollen ist	AN/AUS

Zuvor gesichertes Spiel
Sie gelangen zum Optionen-Menü zurück.

Szenario neu starten:
Sie gehen zum Anfang des momentanen Szenarios zurück.

Ein anderes Haus wählen:
Sie verlassen das derzeitige Spiel und gelangen zum Haus-Auswahlbildschirm zurück.

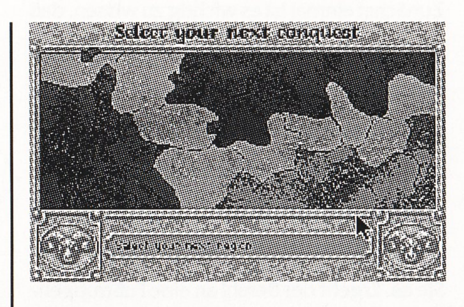
Spiel abbrechen:
Das Spiel wird abgebrochen und Sie gelangen zum Betriebssystem zurück.

Spiel fortsetzen:
Sie gelangen zum Spielbildschirm zurück.

Die Ruhmeshalle:
Haben Sie ein Szenario durchgespielt, dann erscheint der “Ruhmeshalle”-Bildschirm, der Ihren momentanen Status in Ihrem Haus anzeigt. Durchlaufen Sie die verschiedenen Szenarios mit Erfolg, dann wird Ihr Status verbessert.

Strategische Landkarte:

Dieser Bildschirm zeigt Ihnen nach jedem Szenario die Territorien, die Sie erobert haben und die Territorien im Besitz der feindlichen Kräfte. Sie können außerdem das Gebiet auswählen, das Sie als nächstes erobern wollen.



HILFREICHE HINWEISE:

Ein Ziel wählen:
Welche Ziele können Sie angreifen? Wählen Sie den Befehl “Angriff”, dann können Sie Einheiten, Gefüge oder Gebiete angreifen (auch die eigenen).

Hügel:
Was verbirgt sich unter diesen Sandhügeln? Sie könnten eine Reihe von Überraschungen erleben. Einige der Gegenstände, die Sie unter Sandhügeln finden können: Gewürzblüten, versteckte Credits, verlassene Fahrzeuge, versteckte feindliche Einheiten, etc. Und wie finden Sie heraus, was unter den Sandhügeln versteckt ist? Bewegen Sie einfach eine Einheit über den Hügel oder nehmen Sie ihn unter Beschuß. Ist unter dem Hügel eine Gewürzblüte versteckt und Ihre Einheit bewegt sich darüber hinweg, dann wird die Einheit zerstört und das Gewürz erscheint auf der Oberfläche. Nehmen Sie einen Hügel unter Beschuß, unter dem Credits verborgen sind, verschwinden diese. Sie müssen sich für einen Weg entscheiden, um herauszufinden, was sich unter einem Hügel verbirgt.

Feindliche Gefüge erobern:
Wie können Sie feindliche Gefüge erobern? Zunächst einmal ist es wichtig zu wissen, daß nur Fußtruppen und Troopers diese Fähigkeit besitzen. Zweitens muß sich die Schadensanzeige des feindlichen Gefüges im ROTEN Bereich befinden. Geben Sie der Fußtruppen-/Trooper-Einheit den Befehl "Bewegung" und zwar in Richtung des Gefüges und besetzen Sie es. Ergeht der Befehl an eine Fußtruppen- oder Trooper-Einheit, bevor sich das Gefüge im roten Bereich befindet, wird die Einheit in die Luft gesprengt werden und das Gefüge beschädigen.

Was geschieht, wenn Sie ein Gefüge erobert haben? Es geht in Ihren Besitz über. Besetzen Sie eine feindliche Fabrik, dann können Sie alle Einheiten herstellen, die in der Fabrik unter der Verwaltung des Gegners produziert wurden. Diese Taktik ermöglicht es Ihnen, besondere Waffen der feindlichen Kräfte in Ihren Besitz zu bringen, die Ihr eigenes Haus nicht herstellen kann.

Bestimmte Gefüge wie Paläste, Vorposten, Kasernen, IX und Wors können nicht erobert werden. Diese Gefüge müssen zerstört werden. Achtung! Manche Häuser legen in Ihren eigenen Gefügen Bomben für den Fall, daß Sie in Feindeshand fallen. Solche Gefüge zerstören sich sofort oder nach einer gewissen Zeit.

Sandwürmer:
Wie könne Sie verhindern, daß Sandwürmer Ihre Einheiten auffressen? Sandwürmer fressen alles, was sich auf Sand befindet. Versuchen Sie also, Ihre Einheiten so viel wie möglich auf Fels zu bewegen. Sie können einen Sandwurm angreifen, indem Sie auf die Form im Sand zielen. Gelingt es Ihnen, ihn schwer zu verletzen, dann wird sich der Sandwurm zurückziehen.

Anzahl der Einheiten, die im Augenblick Befehle entgegennehmen:
Warum erscheint manchmal die Mitteilung: "Kann im Moment nicht bauen" im Abbildungsfenster des Herstellungsbildschirms? Sie können jeweils nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten effektiv befehligen. Sie werden nicht mehr Einheiten herstellen können, bevor nicht einige bereits bestehende Einheiten zerstört werden. Sie können eigene Einheiten angreifen und zerstören, um die Herstellung neuer Einheiten möglich zu machen.

NOTIZEN:

Westwood™ STUDIOS

DUNE II Das Core-Designer-Team



**Dem Team der
Westwood Studios
herzlichen Dank!**

Nur mit der Hilfe jedes einzelnen kann das Spiel ein Erfolg werden!

MANUAL DESIGN BY DEFINITION.